

*Christoph Müller-Stoffels*

*Formen individualisierter  
Religion in der virtuellen  
Welt des Second Life*

## Formen individualisierter Religion

# Marburg Online Books

Herausgegeben von  
Prof. Dr. Edith Franke  
und Prof. Dr. Sebastian Murken

Band 1

Christoph Müller-Stoffels

# Formen individualisierter Religion in der virtuellen Welt des Second Life

### Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

### Urheberrechtsvermerke

© IVK – Religionswissenschaft Marburg 2010

Philipps-Universität Marburg, Institut für Vergleichende Kulturforschung,  
Fachgebiet Religionswissenschaft, 35032 Marburg

Im Rahmen des geltenden Urheberrechts ist es gestattet, diese elektronische Publikation (Werk) zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich zugänglich zu machen. Der Urheber ist in angemessener Weise als Urheber des Werkes kenntlich zu machen. Es ist nicht gestattet, das Werk als Ganzes oder Teile daraus für kommerzielle Zwecke zu nutzen. Eine Bearbeitung des Werkes oder seiner Teile ist nicht zulässig.

Autor und Verlag haften nicht für Verfügbarkeit, Richtigkeit und Inhalte externer Links, die über diese elektronische Version des Werkes zugänglich gemacht sind.

Layout, Reihenkonzent und technische Betreuung:  
Steffen Rink TextWebGrafik, Marburg

### Bibliografische Nachweisbarkeit

ISBN 978-3-939208-00-6 (Online)

ISBN 978-3-939208-01-3 (Print)

### Printausgabe

Eine kostenpflichtige, satz- und inhaltsgleiche Printversion des Werkes ist erhältlich über <http://www.marburg-online-books.de>

# Inhaltsverzeichnis

<b>0</b>	<b>Vorbemerkung</b>	<b>7</b>
<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>8</b>
1.1	Überblick über die Kapitel	9
1.2	Anmerkung zur Methode	11
<b>2</b>	<b>Religionsforschung im Internet</b>	<b>12</b>
2.1	Religion im Internet	12
2.2	Religion Online vs. Online Religion	15
2.3	Verschiedene Möglichkeiten sozial- und religionswissenschaftlicher Forschung online	18
2.3.1	Die Technopagans	18
2.3.2	The Palace: Sozialforschung in 2D	20
2.3.3	Hochzeitsrituale in Second Life	23
2.4	Religiosität im Spiel nur gespielte Religiosität?	25
<b>3</b>	<b>Virtuelle Welten und Second Life</b>	<b>29</b>
3.1	Virtuelle Welten	29
3.2	Second Life	35
3.2.1	Der Zugang und die technische Seite	36
3.2.2	Avatare	37
3.2.3	Second Life – kein Online-Game, sondern eine »soziale« Welt	38
3.2.4	Die Big Six	41
3.2.5	Geschichte und statistische Daten	42
<b>4</b>	<b>Immersion und Identität</b>	<b>47</b>
4.1	Immersion	47
4.2	Identität	48
<b>5</b>	<b>Religion in Second Life</b>	<b>55</b>
5.1	Religiöse Gebäude in Second Life: eine Art Typologie	55
5.1.1	Ästhetische Beweggründe	56
5.1.2	Spaßkirchen	56

5.1.3	Real Life-Gemeinden in Second Life	57
5.1.4	Kirchen zu Lehrzwecken	59
5.1.5	Einzelpersonen	60
5.2	Anmerkungen zur Forschungsmethode	61
5.3	Die Interviews	64
5.3.1	Die Interviewpartner	64
5.4	Die Kontaktaufnahme	66
5.5	Die Personen	69
5.5.1	Der Katholik	69
5.5.2	Der Krishna-Anhänger	71
5.5.3	Die »self-styled neo-Druid«-Paganistin	73
5.5.4	Die Sanatosierin	77
5.6	Zusammenfassung	80
<b>6</b>	<b>Religiöse Individualisierung oder Säkularisierung?</b>	<b>82</b>
6.1	Mythos oder Tatsache der Säkularisierung?	83
6.2	Mehr als nur sichtbare und unsichtbare Religion	86
6.3	Ist Säkularisierung statistisch belegbar?	87
6.4	Säkularisierung in drei Teilen	90
<b>7</b>	<b>Theorie und Forschung</b>	<b>93</b>
7.1	Erkenntnisse aus der Forschung in Second Life	93
7.2	Formen individualisierter Religion in Second Life	95
7.3	Ausblick	96
<b>8</b>	<b>Glossar</b>	<b>99</b>
<b>9</b>	<b>Literatur</b>	<b>101</b>

## 0 Vorbemerkung

Diese Arbeit geht thematisch neue Wege. Das Internet und virtuelle Welten sind ein ebenso junges, wie auch interessantes Forschungsgebiet der Religionswissenschaft. Die Forschung, die dieser Arbeit zugrunde liegt, fand in der virtuellen Welt »Second Life« statt, einer Welt in 3D-Optik, die besonders durch den Medienhype im Frühjahr 2007 weltweit bekannt wurde. Ob dort weitere Forschung stattfinden kann, wird sich zeigen, denn wie bei vielen anderen Medienprodukten ist es nicht immer der Vorreiter, der schließlich die marktbeherrschende Position einnimmt. So hatte Google keineswegs die erste Suchmaschine präsentiert, steht nun aber als Inbegriff der Suchmaschinentechnologie und ist mit YouTube im Besitz des Marktführers der Videoportale. Ob Second Life im Bereich der sozialen virtuellen Welten in 3D-Optik diese Position halten kann, wird sich zeigen. Trotzdem kann diese Arbeit als Blaupause für Forschung in diesen Welten gesehen werden.

Ein wichtiger Punkt bei dieser Arbeit sind religiöse Stätten und Gebäude, die in Kapitel 5 beschrieben werden. Bildmaterial ist in dieser Arbeit nicht zu finden, ein Teil ist allerdings unter <http://vascoboemia.net/magisterarbeit/> zur Verfügung gestellt.



# 1 Einleitung

»Die Diskussion über Computer und Neue Medien wird beherrscht von Heilsverkündern und Apokalyptikern. Beide haben etwas gemeinsam: Propheten sind gegen Tatsachen immun.« Hans Magnus Enzensberger wird dieser Anspruch zugerechnet, der mich von einem Kalenderblatt anlächelte. Seit ich im Dezember 2006 begonnen hatte, mich mit der virtuellen Welt *Second Life* auseinanderzusetzen, kann ich dem nur zustimmen. Was in der Presse darüber geschrieben wurde, schwankte zwischen Heilsverkündungen erster Güte und dem prognostizierten Untergang des Abendlandes. Dabei gehörte ich anfangs auch zur Presse, die sich damit beschäftigte.

Im Rahmen der Tätigkeit für ein Freiburger Online-Magazin fragte mich mein Chef, ob ich nicht einen Monat über *Second Life* schreiben wolle. Der Auftrag war, vier bis sechs Wochen lang eine Figur durch die virtuelle Welt zu lenken und die Erlebnisse in Form eines Online-Tagebuches, kurz Blog<sup>1</sup>, alle zwei bis drei Tage auf der Website des Magazins zu veröffentlichen. In dieser Zeit lernte ich *Second Life* kennen, von dem ich vorher nicht einmal gehört hatte. Den Abschluss bildete ein finanziell lukrativer Beitrag für eine regionale Tageszeitung, denn eigentlich sah ich mein zweites Leben damit als beendet an.

Allerdings begannen die Medien gerade erst, sich mit dem Phänomen *Second Life* auseinanderzusetzen und waren händeringend auf der Suche nach Experten, die ihren Kunden aus der bunten neuen Pixelwelt berichten konnten. Ehe ich mich versah, befand ich mich in der Grafik-Redaktion eines regionalen Fernsehsenders vor einem überdimensionalen Bildschirm und durfte einer leicht skeptischen Moderatorin erklären, dass der Nutzer in *Second Life* auf Knopfdruck zu einer Geschlechtsumwandlung fähig sei. Allein die Tatsache, dass ich in nur drei Monaten zum Experten geworden war, verdeutlicht die Verzweiflung der Medien zum damaligen Zeitpunkt.

Leider hat sich an dieser Verzweiflung wenig geändert. Handelte es sich in den ersten Monaten des Jahres 2007 oft um wenig durchdachte Jubelarien auf die neuen Möglichkeiten, die sich durch virtuelle Welten eröffnen würden, kippte die Stimmung im März. Spätestens ab April wurde *Second Life* plötzlich von vielen Seiten vorgehalten, Versprochenes nicht eingehalten zu haben und

---

1 Es handelt sich um eine Verschmelzung der Worte »Web« (von World Wide Web) und »Logbuch«. Mit Online-Tagebuch ist Blog nur unzureichend umschrieben, soll aber hier genügen.

gar nicht voll neuer Möglichkeiten zu sein. Oft beriefen sich die Medienschaffenden auf abwegige Annahmen und Einschätzungen, die andere, meist ebenso schlecht informierte Medienschaffende von sich gegeben hatten.

Derweil hatte ich eine interessante Beobachtung gemacht. Nicht nur begannen und beginnen recht viele Menschen ein virtuelles zweites Leben. Viele bringen auch mit, was sie bereits in ihrem ersten Leben haben, wozu bei einigen auch die Religion und die persönlichen Glaubensvorstellungen gehören. Ich verwende für diese Arbeit einen sehr weiten Religionsbegriff, unter den auch persönliche Glaubensvorstellungen, Spiritualität und dergleichen fallen.

Da Individualität in Second Life von großer Bedeutung ist, gleicht keine Figur – man spricht vom Avatar (siehe Kapitel 3.2.2) – der anderen. Da man schwerlich zwei Menschen finden wird, die in ihrem Glauben vollkommen übereinstimmen, ist diese Individualität auch bei der Darstellung der religiösen Überzeugung zu sehen. Ist es nämlich in der physischen Welt<sup>2</sup> schwieriger, individualisierte Formen von Religion und Religiosität nach außen darzustellen, besteht in Second Life die Möglichkeit, sein eigenes religiöses Gebäude zu errichten. So kann jeder Gläubige seinen Vorstellungen Ausdruck verleihen und zu Ehren seines Gottes, Meisters oder Gurus einen Tempel, eine Kirche oder eine irgendwie anders geartete religiöse Stätte programmieren. Viele tun das auch, wie ich schnell feststellte. Dabei sind natürlich nicht alle religiösen Stätten in Second Life von Einzelpersonen zu diesem Zweck gebaut. Einen Überblick über die verschiedenen Motivationen zeigt Kapitel 5.1.

## **1.1 Überblick über die Kapitel**

Die Arbeit gliedert sich in sechs Kapitel von unterschiedlichem Umfang. Die Religionsforschung im Internet ist eine sehr junge Disziplin und wird zuweilen von den eigenen Fachkollegen wenig beachtet. Und doch ist auf diesem Gebiet bereits gute und wichtige Arbeit geleistet worden, gilt es doch, neue Begrifflichkeiten und theoretische Ansätze zur Erklärung der neuen Phänomene zu finden. Kapitel 2 widmet sich diesem Feld und zeigt exemplarisch drei sozial- und religionswissenschaftliche Online-Studien.

Kapitel 3 stellt das Feld dieser Forschung vor: die virtuelle Welt Second Life. Dabei kommt natürlich auch zur Sprache, in welcher Tradition die 2003 dem breiten Publikum zugänglich gemachte Welt steht und was sich bereits in

---

2 Zur Unterscheidung zwischen physischer und virtueller Welt siehe Kapitel 4.2.

ihrer noch jungen Geschichte in ihr und durch sie ereignet hat. Dabei ist die teilweise Unsicherheit der Medien im Umgang mit ihr bereits angesprochen worden.

Durch die Verbreitung virtueller Welten, wozu auch Online-Rollenspiele zu zählen sind, ergibt sich eine neue Sichtweise auf einige Aspekte menschlichen Seins. Da diese Welten gerade durch ihre Dreidimensionalität dem Nutzer sehr schnell das Gefühl geben, er befinde sich tatsächlich in dieser Welt – man spricht hierbei von Immersion (siehe Kapitel 4.1) –, identifiziert er sich auch stark mit der Figur, die er dort lenkt und die seine Repräsentation darstellt. Wie schon angesprochen, verwendet der Nutzer in der Regel auch einige Energie auf die Gestaltung dieser Figur. In Kapitel 4.2 stelle ich dar, dass das Einfluss auf die Identität und vor allem auch auf die Sichtweise auf die Identität hat. Denn die Figur, der Avatar, kann als weitere Facette, als weiterer Aspekt der Identität seines Nutzers betrachtet werden.

Das fünfte Kapitel ist als Kern der Arbeit zu betrachten, denn es geht um die eigentliche Forschung in Second Life, die aus Interviews mit Nutzern besteht, die eine religiöse Stätte errichtet haben, um ihrer Religiosität Ausdruck zu verleihen. Auch die Besonderheiten religionswissenschaftlicher Forschung in einer virtuellen Welt kommen zur Sprache.

»*Entscheidungs Offenheit* wird zur prinzipiellen Gegebenheit in der modernen Gesellschaft«, schreibt Michael Krüggeler. »Kulturelle und religiöse Orientierungen können sich heute nicht anders formieren als unter dieser Bedingung struktureller Individualisierung« (Krüggeler 1993:98; Hervorhebung dort). Was er im Bezug auf die Schweiz feststellt, stimmt auch für andere moderne Gesellschaften und insbesondere auch für die virtuelle Gesellschaft von Second Life, die sich aus Mitgliedern der modernen Gesellschaften zusammensetzt. Wenn also davon ausgegangen wird, dass Religion nicht einfach verschwindet, wie es manche Befürworter der Säkularisierungsthese annehmen, sondern auch in den modernen Gesellschaften von Bedeutung ist, muss diese Annahme unter Bezug auf die Individualisierungsthese betrachtet werden. Kapitel 6 diskutiert verschiedene Standpunkte der Säkularisierungsdebatte, wie auch eine mögliche Lösung des Dilemmas.

Im letzten Kapitel geht es darum, die gewonnenen Ergebnisse zu deuten und mit der Theorie zusammen zu bringen. Auch ein kurzer Ausblick wird gegeben, allerdings ohne den Versuch der Prophetie zu wagen.

## 1.2 Anmerkung zur Methode

Ich habe mich dafür entschieden, Methoden qualitativer Sozialforschung anzuwenden.<sup>3</sup> Natürlich stellt sich die Frage, ob die Ergebnisse qualitativer Forschung überhaupt repräsentativ sind. Geht man von der Annahme aus, dass einzig quantitative Studien den Anspruch einer gewissen Repräsentativität erheben können, so sind es die Ergebnisse sicherlich nicht. Allerdings liegt der Anspruch dieser Arbeit nicht darin, eine standardisierten Methoden beruhende quantitative Studie durchzuführen. Gerade, wenn es um die Erforschung von Gegenwartsreligionen geht, sind qualitative Methoden äußerst nützlich. »Häufig wissen wir ja gar nicht vorab, was da erforscht werden soll, und so ist es denn auch in diesen Fällen unangemessen, eine standardisierte Methode anzuwenden« (Knoblauch 2003:11). Leitfadeninterviews, wie sie für diese Arbeit in Second Life angewendet wurden, sind sicherlich in Teilen standardisiert, gehören aber auch ins Repertoire qualitativer Religionsforschung (siehe Knoblauch 2003:113). Gerade im Hinblick auf die völlige Neuheit des Forschungsfeldes können Leitfragen der Herangehensweise Struktur verleihen, zumal sie in ihrer Anwendung hier mit der nötigen Flexibilität behandelt wurden. Der Erkenntnisgewinn dabei war enorm, obwohl er sich teilweise noch nicht in dieser Arbeit niederschlägt, sondern erst bei nachfolgenden Projekten zum Tragen kommen wird.

---

3 Zu den Methoden selbst siehe Kapitel 5.

## 2 Religionsforschung im Internet

Die Religionsforschung im Internet ist eine sehr junge Disziplin. Das ist sicherlich einerseits der Tatsache geschuldet, dass das Medium ein sehr neues ist. Andererseits hat es auch damit zu tun, dass in der Regel eine Zeit vergehen muss, ehe der Forscher feststellt, dass es sich bei dem, was sich dort entwickelt, um ein ernst zunehmendes Forschungsgebiet handeln könnte. Außerdem steht ein nicht unbedeutender Teil der Forschungsgemeinde, die Studierenden eingeschlossen, noch immer dem Internet und virtuellen Welten als Forschungsgebiet der Religionswissenschaft sehr skeptisch gegenüber, wie immer wieder auf Symposien, Konferenzen oder im persönlichen Gespräch festzustellen ist. Zum gleichen Ergebnis kommt auch Kerstin Radde-Antweiler: »Until now, the research area of so-called ›Virtual Worlds‹ has mostly been excluded, sometimes even banned from scholarly attention.« Nur ein paar wenige US-amerikanische Wissenschaftler hätten sich explizit den virtuellen Welten zugewandt. »But even including these, the religious or ritualistic significance of Virtual Worlds has yet to be explored« (Radde-Antweiler 2010). Auch das Internet, obwohl schon etwas besser erforscht, führt als Forschungsgebiet noch ein Nischendasein.

In diesem Kapitel soll der Blick darauf gelenkt werden, dass es durchaus lohnenswert ist, sich dieser neuen Felder anzunehmen. An exemplarischen Studien sollen einige grundlegende Fragen und Problematiken aufgezeigt werden.

### 2.1 Religion im Internet

Will man die Verbindung zwischen Internet und Religion verdeutlichen, beziehungsweise die Bedeutung des Internet für die Religion aufzeigen, so wird das gerne an der Google-Suchanfrage festgemacht. 259 Millionen Treffer in 0,22 Sekunden sind auch tatsächlich eine beeindruckende Zahl. Die Suchmaschine AltaVista findet gar 539 Millionen Ergebnisse. Als Morten Højsgaard 2004 die gleiche Anfrage startete, kam er bei AltaVista noch auf »nur« knapp 52 Millionen Treffer. 1999 waren es gar nur 1,8 Millionen. Allerdings sind hier auch viele Seiten über Religion gelistet, allen voran der Wikipedia-Eintrag zum Thema, und nicht nur religiöse Seiten und Sites.<sup>4</sup> Nach Vergleichen mit ande-

---

4 Der Unterschied zwischen Seiten und Sites besteht darin, dass mit Sites oder auch Websites die Gesamtheit einer Repräsentanz bezeichnet wird, während Seite (engl. page)

ren Suchbegriffen wie Computer (1999: 66 Mio.; 2004: 218 Mio.; 2007: 1,7 Mrd.<sup>5</sup>), God (1999: 5,3 Mio.; 2004: 83,2 Mio.; 2007: 631 Mio.) oder Sex (1999: 4,5 Mio.; 2004: 105 Mio.; 2007: 743 Mio.) kommt Højsgaard zum Ergebnis: »If these numbers and their growth are indicative of the priorities of human desires in the age of digital information, religion is doing quite well!« (Højsgaard/Warburg 2005:3). Man darf dabei nicht vergessen, dass auch die weltpolitische Situation mit den Anschlägen vom 11. September 2001 und dem so genannten »Krieg gegen den Terror« dazu beigetragen hat, dass die Religion in der Wahrnehmung der Menschen an die Oberfläche »gespült« wurde, was sich im Internet als neuem Kommunikations- und Publikationsmedium niederschlagen hat. Die Zahl der US-Amerikaner, die 2004 online »things (...) relating to religious or spiritual matters« (ebd.) getan haben, lag bei 82 Millionen. Wie vielfältig diese »things« sein können, wird im Folgenden noch zu zeigen sein. Auch müssen wir uns immer wieder vor Augen führen, dass das Internet und auch Second Life, womit sich das nächste Kapitel beschäftigt, in besonderem Maße in Westeuropa und den USA genutzt wurden und werden. Das gilt noch deutlich stärker für die späten neunziger Jahre und die Jahrtausendwende, denn die Verbreitung des Internet insbesondere im asiatischen Raum hat stark zugenommen. Nahezu abgeschnitten von dieser Entwicklung ist bislang Afrika. Auf den Kontinent entfielen 2006 nur 3 Prozent der weltweiten 1,1 Milliarden Internetnutzer.<sup>6</sup> Inzwischen nutzen weltweit etwa 1,23 Milliarden Menschen das Internet. Schätzungen gehen davon aus, dass ab 2010 die Mehrheit der Nutzer nicht mehr aus den USA, Europa und Japan kommen wird, wie es derzeit noch der Fall ist.<sup>7</sup>

Diese Zahlen machen deutlich, dass das Internet aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken ist. Immer größer wird auch seine Bedeutung für Religion, religiöse Gruppierungen und Organisationen sowie religiöse Praktiken. »Besides being a virtual platform for new kinds of religious communication genres,

---

einen Unterpunkt davon bezeichnet. Eine Site hat also mehrere Seiten. Obwohl dieses Nebeneinanderstellen eines deutschen und eines englischen Begriffs nur bedingt glücklich ist, hat es sich eingebürgert und wird so verwendet.

- 5 Die Zahlen von 2007 stammen von meiner eigenen Suchanfrage, die ich bei AltaVista gemacht habe, um den besseren Vergleich zu haben. Als Højsgaard seine Anfragen startete, war Google noch nicht unangefochtener Marktführer.
- 6 [http://www.afrikanet.info/index.php?option=com\\_content&task=view&id=573&Itemid=96](http://www.afrikanet.info/index.php?option=com_content&task=view&id=573&Itemid=96) (letzter Zugriff: 27.01.2008).
- 7 <http://www.sueddeutsche.de/computer/artikel/484/115369/> (letzter Zugriff: 02.04.2009). Die sich daraus ergebenden Konsequenzen werden sicherlich ebenso immens wie interessant sein, spielen hier aber keine Rolle.

the Internet is also functioning as a supplement to or just a reflection of religion in the modern or postmodern society at large« (Højsgaard/Warburg 2005:5).

Højsgaard und Warburg haben drei Wellen religionswissenschaftlicher Forschung in der recht kurzen Zeit ihres Bestehens ausgemacht, wobei die erste gefüllt gewesen sei mit entweder utopischer Faszination oder dystopischen Ängsten »about the surreal potentials of the new digital communication medium.« Zeitlich anzusiedeln sei die erste Welle Mitte der neunziger Jahre, der Zeit also, als das Internet, insbesondere das World Wide Web zum Massenphänomen wurde. Vertreter seien u. a. David Lochhead, Jeffrey Zaleski oder Stephen O'Leary, auf den noch weiter unten eingegangen wird. Die zweite Welle sei reflektierter und weniger unrealistisch gewesen und habe sich mit den technologischen Differenzen, dem kommunikativen Kontext und der übergreifenden Veränderung der »late modern society« auseinandergesetzt (Højsgaard/Warburg 2005:5). Gemeinsam sei den Vertretern der zweiten Welle, unter ihnen Mia Lövhelm und Massimo Introvigne, das Bestreben, utopische oder dystopische Anklänge bei der Beschreibung des Forschungsgebietes zu vermeiden und eher zu versuchen, nüchterne Analysen des Feldes zu liefern. Stattgefunden hat sie in den ersten drei bis vier Jahren des neuen Jahrtausends.

Allerdings wird man den Vertretern der ersten Welle nicht gerecht, tut man sie als utopische Träumer ab. Wenn Lochhead in seinem Buch »Shifting Realities: Information Technologies and the Church« (1997) sagt: »Information technology is here« und »is transforming our world. It is transforming us«, oder wenn Brenda Brasher feststellt: »the computer reconfigures the content of what we do and redefines precisely who we are« (beide zitiert nach Højsgaard/Warburg 2005:9), dann sind das nüchterne Betrachtungsweisen. Die Floskel, das Internet habe unser Leben schneller gemacht, ist ebenso alt wie wahr.<sup>8</sup> Das gilt ebenso für die Kommunikation, wie für die (religions-) wissenschaftliche Forschung im Internet und in virtuellen Welten. Dieser Aspekt wird im Weiteren noch näher erläutert werden. Natürlich mag in den ersten Studien dem Cyberspace zu viel zugemutet worden sein. Wenn aber Stephen O'Leary, der sich nach seinen ersten sehr optimistischen Studien zum Cyber-Pessimisten gewandelt hat, fragt: »Isn't the physicality of the place itself something that cannot be dispensed with? How could a cyber-temple ever replace

---

8 Allein die Tatsache, dass diese Erkenntnis bereits als alt bezeichnet wird, belegt sie. Allerdings bezieht sie sich natürlich auch allgemein auf das industrielle Zeitalter.

the actual wall of the real one?«, so können ihm Erkenntnisse dieser Arbeit entgegen gehalten werden, die deutlich machen, dass ein »cyber-temple«, wenn er als 3D-Animation betreten werden kann, durchaus den physischen Tempel ersetzen kann. So berichtete mir die Erbauerin eines buddhistischen Tempels und eines Steinkreises in Second Life:

»I have to say that I was astonished to discover that my stone circle was more than just a notecard<sup>9</sup> giver that helped others to learn more about paganism – that it is actually used by pagans who visit SL to hold real time rituals – and then later I was astonished to discover that real buddhist nuns and monks come to meditate in my temple.«<sup>10</sup>

Berichte anderer SL-Benutzer zeigen, dass es sich nicht um ein singuläres Phänomen handelt. Second Life ist, was die Ausübung von Religion angeht, dem zweidimensionalen Internet deutlich voraus. Damit zu tun hat sicherlich das Phänomen der Immersion, das im vierten Kapitel behandelt wird. Und so haben Højsgaard und Warburg recht, wenn sie meinen: »the third wave of research on religion and cyberspace may be just around the corner« (Højsgaard/Warburg 2005:9). Ein bedeutender Unterschied zur zweiten Welle wird in den Forschungsobjekten bestehen, zu denen besonders auch virtuelle Welten wie Second Life oder Online-Rollenspiele (MMORPG)<sup>11</sup> wie World of Warcraft zu zählen sind.

Ein paar der sich daraus ergebenden neuen Fragen und Problematiken möchte diese Arbeit aufzeigen und, wo möglich, beantworten. Zunächst steht da natürlich die Frage, mit welcher Terminologie man das Untersuchte benennen und beschreiben möchte.

## 2.2 Religion Online vs. Online Religion

»One of the greatest difficulties in studying religion on the Internet is keeping pace with its rapid developments and changes«, stellt Christopher Helland (Helland 2005:1) fest. Er hatte 2000 mit der Dichotomie von Online Religion und Religion Online versucht, die verschiedenen religiösen Angebote im Internet theoretisch zu fassen. Als Religion Online bezeichnete er dabei solche Sites,

---

9 Notecards sind Informationstexte in Second Life, die durch das Anklicken von Gegenständen aktiviert bzw. zugänglich gemacht werden. Mittels Notecards können auch längere Texte einfach zwischen zwei Benutzern ausgetauscht werden.

10 Auf die Person L. B. selbst geht das Kapitel 5.5.3 ein.

11 Siehe Glossar.



die dem Benutzer nur Informationen geben, während Online Religion solche Angebote meinte, an denen der Benutzer selbst aktiv teilnehmen kann. Er stellte dabei einen Zusammenhang fest zwischen Sites offizieller religiöser Gruppen und Religion Online sowie Sites von inoffiziellen religiösen Gruppen und Online Religion (Helland 2005:1).<sup>12</sup> Selbstverständlich ließen sich die beiden Kategorien schon damals nicht als starre Gebilde betrachten, denn eine Site, bei der der Benutzer aktiv eingreifen konnte, bot auch Informationen an, war also auch Religion Online, aber eben nicht nur. Allerdings stellte sich schon damals die Frage, ab welchem Grad von Teilnahme man von Online Religion sprechen konnte.

Glenn Young wandte sich entschieden gegen die Dichotomie und wollte Religion Online und Online Religion lieber als Endpunkte einer Skala sehen. Er folgerte:

»If religion online and online religion are treated as two theoretical endpoints, then the issues of information provision versus religious participation, and primary reference to online versus offline activity, can be understood as two axes which extend between them« (Young 2004:94).

Auch Douglas Cowan kam in seiner Forschung zu dem Schluss, dass viele Websites (bei seiner Forschung in der »online neo-pagan tradition«) zwischen die beiden Endpunkte fallen würden. Er meint, dass »although there are sites that provide either religion online or online religion, a significant number of neo-pagan and Wicca sites are trying to bridge the gap between the two and offer both« (Helland 2004:2).

Youngs Beispiel für Online Religion ist eine »Prayer Request Page« auf der Site der lutheranischen Kirche »Alive in Christ«<sup>13</sup>, auf der der Besucher seine Gebetsbitte per Email an die Kirche senden kann.<sup>14</sup> Ob das allerdings bereits als religiöse Handlung gesehen werden kann, wie Young meint, indem er es dem Bereich Online Religion zuordnet, ist mit der Gegenfrage zu beantworten, ob dann nicht das Verfassen jeder Email mit in irgendeiner Weise religiösem Inhalt eine religiöse Handlung sei. Handelt es sich um online getätigte religiöse Handlungen, wenn die Weihnachtspost, die man im Englischen gerne mit »Blessings!« schließt, elektronisch erledigt wird? Helland dazu:

---

12 Es ist interessant zu beobachten, dass besonders Neue Religiöse Bewegungen bereits sehr früh über relativ ausgearbeitete Internetauftritte verfügten. Siehe hierzu Dawson/Hennebry 2004.

13 <http://aic.org/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

14 Die Funktion besteht immer noch. Allerdings werden die Gebetsgesuche nicht mehr online gepostet, wie es Helland (2005:3) berichtet.

»Using the (...) examples presented by Young in his critique of the online religion framework, to establish that sending an email requesting a prayer to a church organization is a form of online religion requires an interpretation of the activity as both being »religious« and also interactive« (Helland 2005:5).

Young erkennt dieses Problem. Durchaus könne man in Frage stellen, ob ein Gebetsgesuch zu senden selbst schon ein Gebet sei, aber: »this would be difficult to answer without knowing the minds of those who use the prayer request form« (Young 2004:95). Allerdings würde man ja eine derartige Handlung nicht einfach so ausführen, sondern nur mit der klaren Intention ein Gebet zu erbitten. Ich stimme mit Helland überein, dass dem nicht so ist, denn wie er habe auch ich ein »Prayer Request«<sup>15</sup> losgeschickt, um zu sehen, was passiert.<sup>16</sup> Helland verweist darauf, dass nicht die reine Handlung etwas zur religiösen Handlung mache, sondern die Intention dahinter, die ihr religiöse Bedeutung gebe. Das heißt, für den einen mag es ein Klick wie jeder andere auch sein, wenn man eine Email mit dem Gebetsgesuch losschickt, für den anderen ist es eine religiöse Handlung, weil er der Handlung für sich eine religiöse Bedeutung verleiht. »Just because people are in the environment, or clicking links, does not mean, that they are doing online religion« (Helland 2005:9). Das gleiche gilt übrigens, um auch ein Nicht-Internet-Beispiel zu bemühen, für das Entzünden einer Kerze.<sup>17</sup>

Es stellt sich generell die Frage, ob in Zeiten des Web 2.0 die Dichotomie noch aufrecht erhalten werden kann und sollte. Mit Web 2.0 wird die Form des Internet bezeichnet, in die der Benutzer stark involviert ist. Es handelt sich um »das Web unter Beteiligung einer breiten Öffentlichkeit, die über Informationssuche, Einkauf per Kreditkarte oder eine statische Homepage mit veralteten Kinderfotos hinausgeht« (Friebe/Lobo 2007:165). Web 2.0 ist dabei mehr ein Label, als ein wirklich durchdachter Begriff. Er entwickelte sich im Jahr 2004 analog zu den verschiedenen Typenbezeichnungen von Programmen, die wieder eine neue Stufe erreicht hatten (MS Word 6.0, 7.0, etc.), und wurde »nach allgemein akzeptierter Ansicht in einem Meeting der Web-Unternehmen

15 Jedoch bei der St. Andrew's Episcopal Church: [http://standrewkc.org/prayer\\_requests.html](http://standrewkc.org/prayer_requests.html) (letzter Zugriff: 02.04.2009).

16 Man bekommt lediglich den Hinweis, dass das Gesuch angekommen sei. (Ein unterhaltsamer Gedanke, dass nun in Kansas City für das gute Gelingen der Magisterarbeit eines Freundes gebetet wird...)

17 Allerdings ist davon auszugehen, dass das Entzünden einer Kerze in einer Kirche in jedem Fall eine religiös intendierte Handlung ist, denn wer das dort tut, wird bereits vorher herausgefunden haben, was passiert: die Kerze brennt.

O'Reilly<sup>18</sup> und Medialive International<sup>19</sup> entwickelt« (Friebe/Lobo 2007:166). Der Anfangs relativ bedeutungslose Marketingbegriff wurde zum Label für die Stufe des Internet, an dem man sich umfassend beteiligen kann, dem so genannten »sozialen Netz« (Friebe/Lobo 2007:163ff.). »Web 2.0 bedeutet, dass das Internet dafür benutzt wird, wofür es entwickelt wurde« (Paul Graham in Friebe/Lobo 2007:166). Inzwischen hat sich der Begriff ziemlich abgenutzt, denn jede neue Site, die einen professionellen Eindruck erwecken möchte, schmückt sich mit dem Label Web 2.0. In Abgrenzung dazu wird nun zuweilen von den Neuerungen wie den dreidimensionalen virtuellen Welten vom Web 3.0 oder Web 3D gesprochen.

Das Web 2.0 brachte eine Vielzahl neuer Anwendungen im Netz mit sich, und besonders eben solche, die den Nutzer ins Geschehen mit einbezogen, was natürlich vor Sites mit religionswissenschaftlich interessantem Inhalt nicht Halt machte. Trotzdem gibt es nach wie vor viele statische Websites, die unidirektional Informationen an ihre Besucher geben. Religion Online und Online Religion sind also beide noch zu finden, wobei die Sites, die Online Religion zuzurechnen sind, stark zugenommen haben. Wie vielfältig die Möglichkeiten sind, Religion online zu praktizieren und religiöse Rituale online auszuführen, soll im Folgenden gezeigt werden.

## **2.3 Verschiedene Möglichkeiten sozial- und religionswissenschaftlicher Forschung online<sup>20</sup>**

### **2.3.1 Die Technopagans**

Den Anfang soll eine Studie machen, die von einigen als bahnbrechend (Dawson/Cowan 2004:11) angesehen wird. Bereits 1996 schrieb Stephen O'Leary einen Essay mit dem Titel »Cyberspace as sacred space«, in dem er in dreierlei Hinsicht Neuland betrat:

---

18 <http://www.oreilly.com/>; hier findet sich auch ein ausgezeichnete Artikel zum Thema Web 2.0: <http://www.oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

19 <http://company.monster.com/ziff/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

20 Seit die Arbeit verfasst wurde, hat sich im Bereich der religionswissenschaftlichen Studien viel getan, besonders auch im Bereich der Abschlussarbeiten. Verwiesen sei exemplarisch auf eine Lizentiatsarbeit an der Universität Bern: Steffen, Oliver (2008): »High-speed Meditation?« Eine religionsästhetische und ritualtheoretische Betrachtung des Computerspiels, bislang unveröffentlicht.

»O’Leary’s essay was the first study to do three things: (1) undertake the serious academic study of religion online; (2) analyze the nature and consequences of performing rituals online; and (3) attempt to understand this new phenomenon in a broader context, that of Walter Ong’s theory of the impact of previous communication technologies on human culture. In all three regards it set an example that is still largely unsurpassed« (Dawson/Cowan 2004:11).

O’Leary untersuchte dabei Rituale von so genannten »Technopagans«, eine Bezeichnung, die das *Wired*-Magazin vorgenommen hatte und die die Mitglieder der Gemeinschaft gerne übernahmen (O’Leary 2004:49). Es handelte sich um Menschen, die in einem Chat Room<sup>21</sup> zusammenkamen und pagane und neopagane Rituale abhielten. Angenehm für ihn war, dass sämtliche Rituale, die in einem Chat Room natürlich auf rein textlicher Basis stattfanden, gespeichert wurden und so auch noch lange, nachdem sie stattgefunden hatten, einsehbar waren. So konnte er schnell einen Überblick über Ähnlichkeit und Regelmäßigkeit gewinnen, ohne an allen Ritualen teilgenommen zu haben. In der Untersuchung und Darstellung der Rituale wirft er viele interessante Fragen auf, die teils immer noch bestehen, teils aber schon beantwortet sind bzw. sich selbst beantwortet haben.

Obwohl O’Leary seine Beobachtungen mit Walter Ongs Ideen vereint und die mediale Revolution mit der des Buchdrucks zusammenbringt, woraus er schließt, dass die Auswirkungen dieser Revolution vergleichbar sein werden mit denen der durch den Buchdruck unterstützten Reformation im 16. Jahrhundert, bleibt er doch etwas ratlos zurück:

»What, after all, are we to make of a religious ritual that casts itself as a cybernetic reinvention of the ancient Samhain of pre-Christian Europe but includes an invocation of the Oreishas, the deities of Afro-Cuban and Vodou spirituality (whose devotees have their own electronic forums and message boards)?« (O’Leary 2004:55).

Er kommt zu dem Schluss, dass die Chancen für traditionelle Religionen im Cyberspace begrenzt seien. Allerdings werde Online Religion »more ›Catholic«, womit er meint, dass Ikonographie, Bilder, Musik »and sound – if not taste and smell – will again find a place in ceremony« (O’Leary 2004:56). Überhaupt sei es die katholische Kirche gewesen, die Virtuelle Realität (VR)<sup>22</sup> und Religion zusammengebracht habe, weshalb auch die Rituale der Technopagans sich nicht wirklich von einer katholischen Messe unterscheiden würden:

21 Damals auch noch Conference Room genannt (O’Leary 2004:46).

22 Siehe Kapitel 3 und Glossar.

»... recall again the powerful performative language of the Catholic Mass – which in Western culture virtually invented ›virtual reality‹, a reality supported by a panoply of sensory impressions but created wholly through language and symbolism. From the perspective of the social science of religion, Technopagan rituals are no different in principle, and no less worthy of study than the belief system that underlies the daily utterance of the ancient, fateful, and endlessly contested words, ›This is My body‹, in churches throughout the world« (O’Leary 2004:52).

Hat O’Leary hiermit bereits abgehandelt, wie »wahr« Cyberrituale sein können (»For those who take the ritual practice seriously, the Goddess becomes as real as any other collective fiction – certainly *more* real than the old man sitting on a cloud that many have lost the ability to believe in.« O’Leary 2004:54; Hervorhebung dort), beschäftigt er sich auch mit der Frage ihrer Wirksamkeit. Mit einem Rückgriff auf Ronald Grimes<sup>23</sup>, der konstatierte, dass jedes Ritual an menschliche Teilnehmer gerichtet ist und eine Technik benutzt, die versucht, den Geist und die Emotionen der Akteure zu restrukturieren, stellt O’Leary fest, dass, sollte dies der Fall sein, alle Rituale Wirksamkeit besitzen, egal ob online oder offline (O’Leary 2004:56).

Seinem Ausblick, dass das Internet in neue Hierarchien münden wird (»... new hierarchies that may mirror those of the offline world or depart them in as yet unknowable ways.« O’Leary 2004:57), wird allerdings von Manuel Castells deutlich widersprochen. Das Internet, so sagt er, eigne sich hervorragend für die Kommunikation vieler mit vielen. Diese Netzwerkstruktur unterscheide sich deutlich von der Kommunikation eines einzigen mit vielen, wie sie von zentralisierten Hierarchien gebraucht würden. (Castells 2005:9) Und zentralisierte Hierarchien stellen die meisten religiösen Organisationen dar.

### 2.3.2 The Palace: Sozialforschung in 2D

Die Studie, die als nächstes thematisiert werden soll, stammt nicht aus dem religionswissenschaftlichen Bereich, ist aber wegen des erforschten Feldes hochinteressant, handelt es sich doch um eine Art Vorgänger des für diese Arbeit erforschten Second Life. Der Brasilianer Mário Guimarães hat 1998 und 1999 mehrere Monate teilnehmender Beobachtung in der »Internet-based multimedia sociability platform« (Guimarães 2006:142) *The Palace* unternommen. Im Unterschied zu Second Life handelt es sich um eine zweidimensionale

---

23 O’Leary bezieht sich auf: Grimes, Ronald (1990): *Ritual criticism: Case studies in ist practice, essays on ist theory*. University of South Carolina Press, Columbia, SC.

virtuelle Welt, die aber viele Merkmale der dreidimensionalen Welten aufweist, weshalb die von Guimarães angesprochenen Themen und gezogenen Schlüsse mit einiger Berechtigung auch auf die hier vorliegende Arbeit bezogen werden können. Die Avatare<sup>24</sup> werden hier von zweidimensionalen Bildern repräsentiert, können aber ebenso wie bei Second Life verändert werden, und die Benutzer verwenden teils auch viel Zeit darauf, ihre Repräsentationen zu gestalten. Die Kommunikation läuft dabei über Textchat ab.

Guimarães schloss sich einer Gruppe an, die sich regelmäßig in The Palace traf, wobei er sich gleich zu Beginn als Forscher offenbarte, was, wie er meint, unbedingt notwendig ist (Guimarães 2006:149).<sup>25</sup> Die Tatsache, dass er die gesamte Forschungsarbeit im Zusammenhang mit der Gruppe machte, bringt ihn zu interessanten Überlegungen bezüglich der Frage, was eine Gemeinschaft ist und ob man bei einer virtuellen Gemeinschaft überhaupt von einer Gemeinschaft sprechen könnte. Er kommt zum Schluss, dass es sicherer sei, von einer »online social group« zu sprechen: »To avoid these problems associated with the notion of ›virtual community‹ I employed the expression ›online social group« (Guimarães 2006:147).<sup>26</sup>

Guimarães macht verschiedene Beweggründe aus, warum einzelne Benutzer sich in die Welt von The Palace begeben, die im Prinzip alle auch auf Second Life angewandt werden können. Für manche Nutzer ist es einfach eine Möglichkeit ihre Freizeit zu verbringen und interessante Menschen zu treffen. Da es sich um eine rein brasilianische virtuelle Welt handelte, bot sie für Brasilianer, die im Ausland lebten, die Möglichkeit, in ihrer Muttersprache zu kommunizieren. Ein nicht außer Acht zu lassender Grund ist sicherlich auch die bloße Möglichkeit soziale Kontakte zu pflegen, wenn der Zugang zu anderen Möglichkeiten aus bestimmten Gründen schwierig ist. Für manche ist es nur der Reiz der technischen Neuheit, die sie einen Blick in die Welt werfen lässt. Manche gehen gleich wieder, anderen bleiben und machen es vielleicht sogar zu ihrem Arbeitsplatz.

»Teenagers, elders, mothers, insomniacs, web-designers, cyberanthropologists, children using the computer sneakily late at night, all of them met to create a culture through friendship, flirtation, information exchange, conflicts and all other features through which social life is created« (Guimarães 2006:153).

24 Die virtuellen Repräsentationen der Nutzer. Ausführlich siehe Kapitel 3.2.2.

25 Ich werde diese Frage im Zusammenhang mit den Methoden in Kapitel 6 noch einmal aufgreifen.

26 Leider ist hier nicht der Platz, diese Diskussion zu vertiefen, aber der Ansatz scheint mir sehr gelungen und verdient Erwähnung.

Aber, hebt er hervor, der eigentliche Informant sei nicht der Mensch vor dem Computer, sondern die *Persona*<sup>27</sup>, die von ihm »gelebt« wird. Ziel der Forschung sei die ethnographische Beschreibung einer Gruppe, die sich im Cyberspace gebildet habe, weshalb »the informant's online selves« (Guimarães 2006:153) in den Fokus rückten. Das gilt in Teilen auch für diese Arbeit.

Ein letzter Punkt, den Guimarães anspricht, und der auch für diese Arbeit gilt, ist die Geschwindigkeit, in der die Zeit vergeht. »... the pace (...) seems to be rather »speeded-up« if compared with the rhythm of offline life« (Guimarães 2006:152). Soziale Verbindungen werden viel schneller aufgebaut und können in viel kürzerer Zeit einen Grad hoher Intimität erreichen, wofür man in der physischen Welt Wochen und Monate benötigen würde. Das wiederum, stellt Guimarães fest, wirft Fragen bezüglich des »anthropological fieldwork myth of »complete cycle of the informant's life« (Guimarães 2006:152) auf. Eigentlich wird angenommen, dass mindestens ein Jahr vonnöten ist, um alle Abläufe eines solchen »cycles« beobachten zu können. Das, so meint er, sei online nicht der Fall, wie es auch für viele heutige komplexe Gesellschaften nicht mehr stimmte. Er schlägt stattdessen vor, die demographische Erneuerung als Kreislauf zu betrachten, denn es sei doch in den Gruppen eine erhöhte Fluktuation zu beobachten. Neue Mitglieder würden kontinuierlich hinzukommen, während ältere Mitglieder sich zurückzögen. Guimarães hat diese Beobachtung nicht nur in The Palace gemacht, sondern auch in anderen virtuellen Welten, die er untersuchte. Auch für Second Life kann diese Beobachtung bestätigt werden. So sollte in dieser Arbeit eigentlich der Erbauer eines (virtuellen) Hare Krishna-Zentrums Erwähnung finden, den ich noch im Mai 2007 für einen Vortrag interviewt hatte. Als ich mich im November 2007 wieder an ihn wenden bzw. seinen Tempel aufsuchen wollte, reagierte er nicht mehr auf meine Nachrichten und sein Tempel war nicht mehr auffindbar. Das ist nur dadurch zu erklären, dass er seine bezahlte Mitgliedschaft bei Second Life gekündigt hat, die es ihm erlaubt Land zu besitzen. Die auf dem Land stehenden Gebäude werden dann gelöscht, wenn sie nicht vorher an jemand anderen vermietet, verkauft oder verschenkt werden. Der Enthusiasmus, den er noch gezeigt hatte, als wir uns unterhielten, ließ nicht im Entferntesten darauf schließen, dass er sich so schnell aus der »Welt« verabschieden würde, betrachtete er doch den Bau seines Tempels als Gottesdienst. Allerdings ist es auch möglich, dass er in der physischen Welt gestorben ist und die Zahlungen deshalb eingestellt wurden.

---

27 Zur Unterscheidung zwischen Person und Persona siehe Kapitel 4.

Gernot Meier deutet an, dass die höhere Geschwindigkeit auch für die Etablierung neuer religiöser Bewegungen zutrifft. Für die ufologische Gemeinschaft »Ashtar Command Movement« mit dank dem Internet sehr ausgeprägten Strukturen, stellt er fest:

»Until now, such world-wide establishment of special structures was only said to be possible over very long time periods. But the structures of these new religious movements, especially on the basis of the fast-growing Internet, change rapidly today« (Meier 2005:7).

Der Forscher könne wegen der hohen Fluktuation und des teils sehr kurzen Bestehens der Sites nie mehr als einen »temporary screenshot« (Meier 2005:8) erlangen. Allerdings führe das Internet auch zu einer Verflachung und zu einem gewissen Eventismus, wie Hans Georg Lanzendorfer von der »Freien Interessengemeinschaft für Grenz- und Geisteswissenschaften« (FIGU) feststellt: »The Internet statistics from our Homepage show that clearly. It is mostly the UFO pictures that are viewed and downloaded. The spiritual teaching or background information is of little if any interest« (Lanzendorfer bei Meier 2005:4). Später wird diese Frage noch im Kontext von Second Life von Interesse sein.

### 2.3.3 Hochzeitsrituale in Second Life

Als letztes Beispiel für bereits geleistete Sozialforschung im Internet und in virtuellen Welten soll hier auf eine Studie hingewiesen werden, die Kerstin Radde-Antweiler durchgeführt hat. Sie hat dabei Hochzeitsrituale in Second Life untersucht.

Analog zu Hellands Dichotomie führt Radde-Antweiler die Unterscheidung von »Rituals Online« und »Online Rituals« ein. »Rituals Online, that means pre-scripts, communication about rituals and so on presented mostly in Internet discussion forums, personal homepages, chats etc« (Radde-Antweiler 2010). Ein Online Ritual ist dagegen ein Ritual, das von verschiedenen Personen zeitgleich in einer virtuellen Welt abgehalten wird.<sup>28</sup> Die Hochzeitsrituale in Second Life gehören zu den »Online Rituals«.

---

28 Auch im zweidimensionalen Internet hat es schon Online Rituals gegeben, etwa in einem Chatroom. Allerdings stellen die dreidimensionalen virtuellen Welten wie Second Life oder die MMORPGs ganz andere Möglichkeiten zur Verfügung, sich zu treffen und Rituale abzuhalten. Einmal mehr sei auf das 4. Kapitel und die Immersion verwiesen.



Bei Hochzeiten handelt es sich, wie Ronald Grimes deutlich macht, um »*the rites of passage*« (Grimes in Radde-Antweiler 2010; Hervorhebung dort). Es ist deshalb nur bedingt verwunderlich, dass auch in der virtuellen Umgebung von Second Life dieses Ritual angeboten wird. Bereits die Programmierer des Online Games<sup>29</sup> Diablo II wurden zu ihrer Überraschung mit dem Wunsch der Nutzer konfrontiert, die Möglichkeit einzubauen, heiraten zu können (Radde-Antweiler 2007:Fußnote 21).<sup>30</sup> Und auch in Second Life ist es nicht nur möglich, sondern sogar ein wichtiger Bestandteil und für manche »Bewohner«<sup>31</sup> eine gute Einnahmequelle, denn sie bieten die Hochzeiten in den verschiedensten Settings an, die den Wünschen der Kunden angepasst werden können.<sup>32</sup> Die Kosten liegen zwischen 5.000 und 50.000 Linden-Dollars.<sup>33</sup>

Der Ablauf der Hochzeiten ist dabei immer recht ähnlich. Nachdem die Gäste angekommen sind und die Braut dem Bräutigam übergeben wurde, hält der »reverend«, der meist der »wedding designer« selbst ist, eine einführende Rede. Die Zeremonie selbst besteht in der Frage an das Brautpaar, ob sie sich lieben, achten und für einander da sein wollen. Die Handlungen einer solchen Hochzeit sind limitiert, denn für die meisten müssen die Avatare extra animiert werden. Auch die Übergabe der Ringe kann »due to technical limitations« (Radde-Antweiler 2010) nicht vorgenommen werden und wird durch im Textchat geschriebene Worte<sup>34</sup> ersetzt.

Radde-Antweiler nennt verschiedene Gründe, warum der Wunsch besteht, in Second Life zu heiraten. So sei es besonders für Homosexuelle eine Möglichkeit, zumindest in der virtuellen Welt zu tun, was ihnen in der physischen aufgrund von Gesetzen verwehrt bleibt. Auch würden oft Partner, die schon in der physischen Welt verheiratet sind, in der virtuellen Welt ihre Traumhochzeit feiern, die so aus zeitlichen oder materiellen Gründen nicht möglich waren.<sup>35</sup>

---

29 Zur Unterscheidung von Second Life und Online Games siehe Kapitel 3.

30 Sie mussten daraufhin das Spiel umprogrammieren, um diesem Wunsch nachzukommen.

31 Die Nutzer und ihre Avatare werden gleichermaßen »residents« genannt. Siehe Kapitel 3.

32 Radde-Antweiler (2007) berichtet, von einem Anbieter mit den folgenden Angeboten: »We have several theme ideas as well! Examples: Seasonal wedding themes, Egyptian / Roman weddings, Chinese / Indian / Hawaiian weddings, Renaissance weddings, Royal weddings, Victorian weddings, Star Trek weddings and many more!«

33 Linden-Dollar ist die Währung in Second Life, die einen Wechselkurs zum US-Dollar von 250-300 Linden-\$ zu 1 US-\$ hat (Stand Januar 2008). Es besteht jederzeit die Möglichkeit, das Geld in die eine, wie in die andere Richtung zu tauschen.

34 Seit September 2007 ist auch Voice Chat in Second Life möglich.

35 Selbst die teuersten Zeremonien für 50.000 Linden-\$ kosten je nach Wechselkurs »nur« 160-200 US-\$, was, verglichen mit Hochzeiten in der physischen Welt, billig ist. Alle Anga-

Wie in der physischen Welt verwendeten die meisten von Radde-Antweiler interviewten Paare – verglichen mit anderen Aktivitäten in Second Life – viel Zeit und Geld auf Planung und Durchführung der Hochzeit.

Ein weiterer und sicherlich sehr interessanter Grund, sich in der virtuellen Welt das Ja-Wort zu geben, ist der explizite Hinweis auf die Zusammengehörigkeit. Guimarães' Beobachtung von der höheren Geschwindigkeit in den virtuellen Umgebungen vor Augen, in denen innerhalb kürzester Zeit viele neue Bekanntschaften geschlossen und wieder gelöst werden, scheint sich daraus der Wunsch nach Sicherheit und Halt zu ergeben, dem durch die Rituale Ausdruck verliehen werden soll. Hierin ist sicherlich auch ein Grund zu sehen, warum die Rituale in fast identischer Weise aus der physischen Welt übernommen werden. Das ist auch bei den Gottesdiensten zu sehen, die ich in Second Life beobachten konnte. Auch hier würde ich davon ausgehen, dass die fast identische Übertragung der Gottesdienste aus der physischen Welt in die virtuelle eher darin begründet liegen, dass dem virtuellen Leben der Anschein größtmöglicher Normalität gegeben werden soll. Das führt zur Frage, wie ernst man die religiösen Erfahrungen im Internet und in virtuellen Welten nehmen kann und soll.

## **2.4 Religiosität im Spiel nur gespielte Religiosität?**

In Zusammenhang mit religiösen oder spirituellen Ritualen, die online abgehalten werden, wird immer wieder die Frage aufgeworfen, ob und welche Wirksamkeit solche Rituale haben können (siehe Radde-Antweiler 2010 oder O'Leary 2004). Radde-Antweiler zeigt, dass selbst innerhalb der Second Life-Gemeinde Zweifel bestehen, seien doch die Rituale »just virtual« (Radde-Antweiler 2010). Dass unbeteiligte Beobachter oder Kritiker dieser virtuellen Welten und der darin gelebten Existenz zu dieser Ansicht kommen, mag noch einleuchten. Religionswissenschaftler hingegen sollten sich mit der Äußerung derartiger Gedanken zurückhalten. Denn sobald einer oder mehrere Teilnehmer an einem Ritual diesem für sich eine gewisse Wirksamkeit zuschreiben, sollte sich der Religionswissenschaftler in erster Linie Gedanken darum machen, dass dem so ist und nicht, ob dem so sein kann.

Gleiches gilt dafür, ob man die online gelebte Religiosität ernst nehmen kann oder nicht. Natürlich muss der Forscher fragen, wie authentisch die Aus-

---

ben beziehen sich auf den Wechselkurs zur Zeit der Untersuchung. Auch der Kurs virtueller Währung ist Schwankungen unterworfen.

sagen und Handlungen sind, die ausgeführt werden. O'Leary stellte fest, dass den Ritualen der Technopagans ein gehöriges Maß an Humor beigemischt war (O'Leary 2004:53), während sich Dawson und Hennebry mit der Frage beschäftigten, wie gefährdet wohl junge Internetnutzer von so genannten »cults« und Neuen Religiösen Bewegungen seien (Dawson/Hennebry 2004:151ff.). In einem Beispiel bei Helland entspannt sich in einem Chatroom eine Diskussion, nachdem ein Nutzer eine Fürbitte gepostet hatte, in der auch um das materielle Wohl gebeten worden war. Der nächste Nutzer schrieb: »I would not feel comfortable praying for your financial success.« Daraus ergab sich eine »serious discussion«, worin ein »appropriate prayer« bestehe (Helland 2005:8). Auch in Second Life entspinnen sich zuweilen derartige Diskussionen, wie etwa die folgende, die ich vor einer Kirche aufgezeichnet habe. Der ersten Aussage von N. J. ist meine Feststellung vorausgegangen, das ich mit einigen Aussagen von Jesus übereinstimme:

- N. J.: Jesus doesn't ask you to agree with what He said  
N. J.: He tells us to repent of our sin and worship Him as God and Savior  
A. T.: that is true  
A. T.: but 90 percent of the people that you meet today  
N. J.: We start with acknowledging our sin and our complete inability to save ourselves or to please God  
A. T.: won't get it yet  
N. J.: He is Holy and Righteous and Perfect  
N. J.: Sin is missing the mark  
N. J.: Falling short of God's perfect standard  
A. T.: I agree  
N. J.: All have sinned and fall short of the glory of God  
N. J.: None are righteous, no not one  
A. T.: that is correct  
N. J.: None seek after Him  
N. J.: Man has said in his heart that there is no God  
N. J.: The fool says there is no God<sup>36</sup>

Die beiden, die sich klar als Christen bezeichneten, unterhielten sich auch über die Sünde, wobei sich A. T. als der liberalere zeigte. Diese Passage, wie auch die korrekte Nennung einiger Bibelstellen, mittels derer N. J. seine Aussagen untermauerte, lassen wenig Raum für Zweifel ob der Authentizität und Ernsthaftigkeit der Aussagen.

---

36 Aufgezeichnet am 06.10.2007.

Sicherlich ist das Internet eine ideale Plattform für so genannte »fake religions« oder religiöse Parodien. Aber auch bei religiösen oder pseudo-religiösen Erscheinungen in der physischen Welt muss immer wieder die Frage gestellt werden, wie hoch der Grad der Authentizität tatsächlich ist. David Chidester untersuchte die US-amerikanische Populärkultur und kommt zum Schluss: »Although the production of popular culture might in many ways look, sound, smell, taste, and feel like religion, there is a distinct possibility that they are not actually religious« (Chidester 2005:9). Weder Baseball, noch Coca-Cola oder Rock'n'Roll seien Religionen. Doch dann würde allen religiösen Aktivitäten der Status der Religion verwehrt bleiben, einschließlich indigenen Religionen, die als Aberglaube, und Neuen Religiösen Bewegungen, die als Kulte bezeichnet würden.

»What counts as religion, therefore, is the focus of the problem of authenticity in religion and American popular culture. Making the problem worse, some religious activity appears transparently fake, including the proliferation of invented religions on the Internet, but even fake religions can be doing a kind of symbolic, cultural, and religious work that is real« (Chidester 2005:9).

Es ist sicherlich richtig, die Frage nach der Authentizität zu stellen, doch sollten gerade Religionswissenschaftler vorsichtig damit sein, mit Begriffen wie »fake religion«, »Spaßreligion« oder dem Vorwurf mangelnder Authentizität zu agieren. Denn wie Chidester zeigt, sind auch »fake religions« durchaus in der Lage »wirkliche« kulturelle und religiöse Arbeit zu tun. Und schon lange vor ihm hat Johan Huizinga festgestellt, »dass Kultur in Form von Spiel entsteht, dass Kultur anfänglich gespielt wird« (Huizinga 2006:57). Wichtig ist in erster Linie, den Begriffen keine abfällige Konnotation beizufügen. Als Übernahme einer Selbstbeschreibung steht ihnen nichts im Wege.

Religionsforschung in virtuellen Welten wie Second Life hat sicherlich den Vorteil, dass die Intentionen der Benutzer nicht mehr so stark im Fokus stehen müssen. War bei Ritualen in Diskussionsgruppen, Chatrooms und dem WWW immer die Frage zu stellen, warum die jeweilige Person das nun tat, so sind hier diese Fragen nicht mehr so wichtig oder vielleicht von einer vergleichbaren Wichtigkeit wie die Frage, warum jemand einen Gottesdienst in der physischen Welt besucht. Auch hier stellt man nicht bei jedem die Absicht in Frage, seiner Religiosität Ausdruck zu verleihen.

Virtuelle Welten wie Second Life stellen sicherlich eine neue Ebene dar, auf der Nutzer ihrer Religiosität Ausdruck verleihen können und, wie im Weiteren zu sehen sein wird, das auch tun. Das wiederum eröffnet neue Möglichkeiten religionswissenschaftlicher Forschung in der Virtualität. Doch auch im Inter-

net können inzwischen neue Erkenntnisse gewonnen werden, wie Højsgaard und Warburg feststellen.

»However, now that the phenomenon of religious communication *in* cyberspace, *on* the Internet, or *through* computer-mediated communication systems has been with us for some years, new insight should be gained by researching the subject again« (Højsgaard/Warburg 2005:2; Hervorhebung dort).

Ob man das dann als dritte oder vierte Welle religionswissenschaftlicher Forschung bezeichnet, spielt eine untergeordnete Rolle. Wichtig ist zu sehen, dass virtuelle Welten ein gänzlich neues Gebiet darstellen, das im folgenden Kapitel vorgestellt werden soll.

### 3 Virtuelle Welten und Second Life

»VR<sup>37</sup> ist intersubjektiv und objektiv vorhanden wie die physische Welt, zu gestalten wie ein Kunstwerk und so grenzenlos und unschädlich wie ein Traum. Wenn VR um die Jahrhundertwende allgemein verfügbar ist, wird man sie nicht als ein Medium innerhalb der physischen Wirklichkeit verstehen, sondern als zusätzliche Wirklichkeit. VR erschließt einen neuen Erdteil von Ideen und Möglichkeiten. Bei der Texpo '89 haben wir zum ersten Mal einen Fuß an die Küste dieses Erdteils gesetzt.«  
VPL Research, Inc.  
Virtual Reality at Texpo '89, 1989<sup>38</sup>

Das »Feld« dieser Arbeit ist die virtuelle Welt Second Life (SL)<sup>39</sup>. Da es sich um ein für die Religionswissenschaft noch relativ unerschlossenes Gebiet handelt, soll sie hier vorgestellt und es sollen auch einige Anmerkungen zur Entwicklung gemacht werden, an deren vorläufigen Ende Second Life steht.

#### 3.1 Virtuelle Welten

Seit Mitte der 1990er Jahre ist in der Computertechnik eine Entwicklung zu beobachten, die als atemberaubend bezeichnet werden kann. Im Rhythmus weniger Monate kommen schnellere und leistungsfähigere Prozessoren auf den Markt, die Speicherkapazitäten gewöhnlicher PCs für den Heimgebrauch oder der Datenträger sind inzwischen enorm, vergleicht man es mit denen der ersten Bestseller-Produkte in den 1980er Jahren. So musste der Programmierer des legendären Spiels »Adventure«<sup>40</sup> für den Atari 5200 versuchen, die Daten auf dem 4 Kilobyte fassenden Datenträger unterzubringen (Rheingold 1995:23). Heute fasst eine handelsübliche Daten-DVD 4,7 Gigabyte.<sup>41</sup>

---

37 Virtuelle Realität oder engl. *virtual reality*.

38 Zitiert nach Rheingold 1995:171. Bei der Texpo '89 handelte es sich um einen Kongress zum Thema Virtual Reality im Jahre 1989. Das Statement stammt von VPL-Chef Jaron Lanier.

39 Im Folgenden werden Second Life und SL synonym verwendet.

40 Eine Darstellung zu »Adventure« und seinen Besonderheiten bietet Robinett (2003).

41 In Zahlen ausgedrückt wird der Unterschied noch deutlicher: 4 Kilobyte sind 4000 Byte, während 4,7 Gigabyte 4.700.000.000 Byte sind. Der Serverpark der SL-Betreiber Linden Lab beheimatet mehrere hundert Terabyte ( $10^{12}$  Byte).

Gleichzeitig mit der Leistungsfähigkeit der Rechner wuchsen aber auch die Hardwarevoraussetzungen der Programme. Die Anbieter neuer Computerspiele versuchten durch immer aufwändigere Grafiken auf ihre Produkte aufmerksam zu machen, die immer größere Herausforderungen für die Grafikkarten darstellten. Innerhalb weniger Jahre oder sogar einiger Monate konnte so aus einem State of the Art-Rechner ein Museumsstück werden, das nur durch reichliche Investitionen in neue Hardware oder andere Kunstgriffe den Anschluss an die Entwicklung halten konnte.<sup>42</sup>

Die Anfänge virtueller Welten sind allerdings deutlich früher zu suchen, vielleicht sogar vor mehreren 1000 Jahren, wie Ginsu Yoon, Rechtsexperte bei SL-Betreiber Linden Lab, meint:

»Virtuelle Welten sind Teil eines Trends, den es seit mindestens 20 Jahren in Form von interaktiven Netzwerken gibt – oder, wenn Sie es im größeren Maßstab betrachten, den es seit einigen 1000 Jahren gibt. Seit der Erfindung von Papier, seitdem Nachrichten auf Papier geschickt werden – bis hin zu den neuen elektronischen Formen der Kommunikation. Web 2.0, virtuelle Welten, nichts davon ist grundlegend neu, sondern nur der nächste logische Schritt. Wir haben einige Visionäre hier bei Linden Lab, aber die meisten von uns sind keine Visionäre. Ich auch nicht. Wir machen nur das, was uns offensichtlich erscheint. Für uns ist klar, dass der nächste Schritt bei der Kommunikation Umgebungen sind, in die man versinken kann, virtuelle Welten also« (Ginsu Yoon zitiert nach Lober 2007:121).

Hier ist nicht der Platz, die Geschichte der virtuellen Welten oder virtuellen Realität (VR) auszubreiten, vor allem nicht, wenn man mehrere tausend Jahre einarbeiten wollte.<sup>43</sup> Besonders für die Entwicklungen der computergenerierten virtuellen Welten bis Anfang der neunziger Jahre hat das Howard Rheingold (Rheingold 1995) in ausgezeichnete Weise getan. Dass allerdings der Traum von der »Telekooperation durch virtuelle Präsenz« (Rheingold 1995: 168) weit älter als SL ist, sollen ein paar kurze Beispielen verdeutlichen, die für die Entwicklung hin zu SL von mindestens ebenso großer Bedeutung waren,

---

42 Ich habe das selbst schmerzlich erfahren, als ich im Dezember 2006 begann, mich mit SL zu beschäftigen. Mein damaliger Laptop war drei Jahre alt, weigerte sich aber mangels passenden Grafikkartentreibers, das Programm auszuführen. Erst in einem Internetarchiv fand ich nach aufwändiger Suche die passende Software.

43 Allerdings legt die Ethymologie des Wortes »virtuell« es auch nicht nahe, so weit zurück zu gehen. Zwar geht es als Lehnwort aus französisch *virtuel* »möglich« auf das lateinische *virtūs* »Kraft, Tüchtigkeit, Mannhaftigkeit« zurück, wird aber doch in erster Linie in Bezug auf mittels Computern geschaffener Welten und Umgebungen verwendet. (nach Kluges Ethymologischem Wörterbuch, 23. Auflage)

wie die MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) wie *World of Warcraft*, auf die auch noch eingegangen werden soll.

Bereits 1977 schuf der Künstler und VR-Forscher Myron Krueger mit seinem Projekt VIDEOPLACE eine Umgebung, die, gemessen an den damaligen technischen Möglichkeiten, SL sehr nahe kommt. Es war eine Mischung aus Video, Computergrafik und Bewegungs- beziehungsweise Positionssensoren und sollte »eine begriffliche Scheinwelt ohne physische Existenz« sein. »Durch Verwendung der Fernseh- anstelle der Fernsprechtechnik versucht VIDEOPLACE, dieses Gefühl des gemeinsamen Ortes dadurch zu verstärken, dass es den Gesichtssinn, die physische Dimension und ein neues Verständnis des Tastsinns einbezieht« (Rheingold 1995:135). Das Gefühl des gemeinsamen Ortes, des sich in der Welt Befindens ist auch von SL bekannt. Ich werde es in Kapitel 4 im Zusammenhang mit dem Phänomen der Immersion ausführlicher betrachten.

Auch die folgende Beobachtung, die Krueger bereits über sein Projekt konstatierte, trifft durchaus auf SL zu:

»In VIDEOPLACE gehen zwei Kulturkräfte von grundsätzlicher Bedeutung – das Fernsehen, ein Lieferant passiver Erfahrung, und der Computer, ein Symbol abschreckender Technik – eine Verbindung ein, aus der ein ausdrucksstarkes Medium entsteht, das eine spielerische Grundhaltung vermittelt und zur Teilnahme animiert« (Rheingold 1995:136).

Dieser Ausführung folgend lässt sich Second Life mit dem hier beschriebenen VIDEOPLACE durchaus vergleichen. Krueger wollte das »Gefühl des gemeinsamen Ortes« hervorrufen, was SL auch zu leisten in der Lage ist. Auch animiert es zur Teilnahme und die Grundhaltung ist durchaus spielerischer Natur. Allerdings ist SL kein Spiel, worauf noch näher eingegangen werden soll.

Da sich die computergenerierten virtuellen Welten unabhängig vom Fernsehen entwickelt haben, stehen sie alle in der Folge der Multi User Domains oder Multi User Dungeons<sup>44</sup> (MUD), als deren erster MUD1 von Richard A. Bartle aus dem Jahr 1978 gilt.<sup>45</sup> Allerdings hatte MUD1 mit den heutigen virtuellen Welten wenig gemein. »Damals gab es einen dunklen Bildschirm mit ein

44 Benannt nach dem »phantastischen Rollenspiel« *Dungeons and Dragons* (Verliese und Drachen), »das Ende der siebziger, Anfang der achtziger Jahre die High-Schools und Colleges eroberte« (Turkle 1999: 12).

45 Zwar gilt MUD1 als der Prototyp der MUDs, doch schreibt Tobias Schmitz: »Der allererste MUD scheint (...) von der Universität in Illinois, USA, zu stammen, wo bereits 1977 ein Titel namens *Oubliette* auf dem PLATO-System, einem Vorgänger des PCs, fertiggestellt wurde« (Schmitz 2007:12; Hervorhebung dort).



paar hellen ASCII-Zeichen<sup>46</sup> darauf« (Lober 2007:7). Wer sich noch an das Betriebssystem MS-DOS erinnern kann und dann noch gedanklich etwas Entwicklungsarbeit abzieht, hat eine ungefähre Vorstellung, wie MUD1 ausgesehen haben könnte.

Die ersten MUDs waren fast ausschließlich textbasiert, wurden anfangs nur über Universitäts-Netzwerke gespielt<sup>47</sup> und auch dort entwickelt. Erst Mitte der achtziger Jahre wurden sie durch Verträge mit der Telekommunikationsfirma CompuServe in den USA bzw. CompuNet in Großbritannien einem breiteren Publikum zugänglich gemacht und begeistert aufgenommen. Von da an nimmt die Spiele-Industrie Fahrt auf. »MUDs sind eine neue Art von virtuellem Gemeinschaftsspiel«, schreibt Sherry Turkle, »und eine neue Form von Gemeinschaft. Zudem sind textgestützte MUDs eine neue Form von kollektiv geschriebener Literatur. MUD-Spieler sind gleichzeitig MUD-Autoren, also Schöpfer und Konsumenten von Medieninhalten in einem« (Turkle 1999:13).

Mitte der 1990er Jahre gibt es über fünfhundert MUDs, an denen »Hunderttausende von Personen« (Turkle 1999:13) teilnehmen. Auch wenn bereits einige MUDs die Spieler durch Piktogramme repräsentierten, sind doch die meisten noch textbasiert.

Der erste große Titel der Internet-Online-Rollenspiele erscheint 1996 und heißt *Meridian 59* (Castronova 2006:55f.). Auch wenn es den MUDs noch ähnlich ist, zeigt es doch die neue Bedeutung der MMORPGs, die einen immer größeren Stellenwert in der Videospielebranche einnehmen (Schmitz 2007:12f.), solche Spiele also, die nicht nur über kleinere Netzwerke gespielt werden, sondern auf die über das World Wide Web von jedem angeschlossenen PC der Erde aus zugegriffen werden kann. Sie sind die ersten Massenspiele, die das Internet in großem Maße nutzen (Filiciak 2003:88). Die Zeit der mit Spielfiguren bewanderbaren virtuellen Welten hat mit *Meridian 59* begonnen. Hier müssen Befehle nicht mehr geschrieben werden, sondern die Benutzer können die Handlungen direkt durch die Spielfigur auslösen.

Mit *EverQuest* tritt erstmals das Phänomen der MMORPG-Sucht an den Tag, was dem Spiel den Namen »EverCrack« in Anlehnung an die extrem schnell süchtig machende Droge einbringt. »Für Aufsehen sorgte auch der Freitod

---

46 American Standard Code for Information Interchange (ASCII) umfasst in etwa den Zeichenvorrat, den auch eine Tastatur zum Schreiben in englischer Sprache umfasst.

47 Die historische Entwicklung von Netzwerken hin zum heutigen World Wide Web kann hier mangels Platz leider nicht thematisiert werden. Die Literatur zum Thema ist allerdings umfangreich. Eine gute Darstellung findet sich etwa bei Castells (2001) in Kapitel 1 »Die informationstechnologische Revolution«.

eines 21-Jährigen, der seinem Leben ein Ende setzte, nachdem ihm angeblich im Spiel Gold gestohlen worden war« (Schmitz 2007:17). Was MMORPGs nämlich in signifikanter Weise von anderen Spielen unterscheidet, ist ihre Endlosigkeit. Selbst auf der höchsten Stufe können noch immer Verbesserungen an den Spielfiguren vorgenommen werden (Filiciak 2003:89).

Inzwischen haben Psychiater und Psychologen immer öfter mit Patienten zu tun, die an pathologischer Internetnutzung (Pathological Internet Use) leiden. Allerdings können sich alle, die gerade aufgesprungen sind, das Internet zu verdammen, wieder setzen: »Psychiatrische Studien haben mittlerweile ergeben, dass Menschen mit Internetabhängigkeit von klinisch relevanter Dimension allesamt Kriterien für andere bekannte psychische Erkrankungen erfüllen« (te Wildt 2007:69). Hier entsteht also kein wirklich neues Feld an Süchten, sondern dem bestehenden wird nur eine neue Facette hinzugefügt.

Ein anderes Phänomen tritt weniger durch das Internet als durch computergenerierte virtuelle Welten auf, denn hier kann es vorkommen, dass die Nutzer beginnen, die Welten zu verwechseln oder sich gar in der virtuellen Welt weit wohler fühlen, als in der physischen. »Wenn der Übergang von der virtuellen Welt in die reale Welt zu physischen und/oder psychischen Störungen führt, spricht man ganz generell auch vom *Alternate World Syndrome*«<sup>48</sup> (te Wildt 2007:72; Hervorhebung dort).

Allerdings weist Bert Theodor te Wildt auch auf die Möglichkeiten therapeutischer Nutzung von VR hin. So werden etwa Kriegssimulationen zur Therapie amerikanischer Veteranen genutzt, die dort üben, zuvor erlernte Entspannungstechniken anzuwenden. »Eine befremdliche Ironie liegt allerdings darin, dass bisweilen die gleichen Simulationsprogramme, die später zur Behandlung kriegsbedingter posttraumatischer Belastungsstörungen eingesetzt werden, zuvor der Vorbereitung auf den Irakkrieg dienten« (te Wildt 2007: 73). Eine andere Nutzungsmöglichkeit sieht te Wildt darin, in virtuellen Welten eine Praxis zu eröffnen. Seien erstmal die Haftungs- und Abrechnungsfragen geklärt, »dann steht auch der Gründung einer psychiatrischen bzw. einer

---

48 Im Prinzip handelt es sich dabei um ein Phänomen, dessen Beschreibung bereits im 4. Jahrhundert v. Chr. Eingang in die Weltliteratur fand. Der Autor Tschuang Tse lässt seinen Protagonisten Tschuang Tschou in »Der Schmetterlingstraum« berichten, dass er geträumt habe, ein Schmetterling zu sein. Als er erwachte und wieder Tschuang Tschou war wusste er nicht mehr, ob er nun Tschuang Tschou war, der geträumt hatte ein Schmetterling zu sein oder ein Schmetterling, der träumt, Tschuang Tschou zu sein (Gsteiger 1999). (Auch wenn heute Pinyin als offizielles Transkriptionssystem des Chinesischen verwendet wird, habe ich hier die zitierte Variante übernommen.) Das stützt die oben von Ginsu Yoon getätigte Behauptung, virtuelle Welten seien mehrere tausend Jahre alt.

psychotherapeutischen Praxis in Internetrollenspielen wie Second Life nichts mehr im Wege« (te Wildt 2007:74).

Auf die Möglichkeit psychologischer Forschung in der VR verwies auch schon der Psychologe Nathaniel Durlach in den achtziger Jahren, denn die VR-Systeme könnten ideal für Experimentalpsychologie sein.

»Jede Universität, die einen Fachbereich Experimentalpsychologie hat, wird sich auch ein virtuelles Welt-System zulegen«, prophezeit er. »In der Experimentalpsychologie geht es darum, die Umgebung von Menschen zu kontrollieren und zu beobachten, wie sie auf bestimmte Versuchsbedingungen reagieren. Eine virtuelle Welt könnte eine ideale Umgebung sein, und man wird sicherlich weit mehr aufzeichnen können als nur den motorischen Input, der Datenhandschuhen und Joysticks gilt. Herzfrequenz, Pupillengröße, Veränderung des Hautwiderstands sind Daten, die man ebenfalls heranziehen könnte. Ich glaube, ein gutes VR-System könnte ein universell anwendbares Forschungsinstrument sein« (Rheingold 1995:356f.).<sup>49</sup>

Der MMORPG-Branchenprimus ist derzeit World of Warcraft, ein im Fantasy-Bereich angelegtes Spiel mit über 8 Millionen zahlenden Nutzern weltweit. Allerdings ist immer zwischen in der westlichen Welt und anderswo erfolgreichen Spielen zu unterscheiden. So weist Schmitz darauf hin, dass etwa in Korea, das einen großen Markt für Spiele darstellt, andere Spiele bevorzugt werden, die wiederum im Westen (vornehmlich natürlich Nordamerika und Europa) nicht ankommen.

»Viele der in Korea erfolgreichen MMOGs sind sogenannte »Grinder«. Monster töten, neues Item bekommen, im Level aufsteigen – da geben die meisten Abendländer bereits nach wenigen Stunden auf. Sie wollen eine Story in schicker Präsentation und abwechslungsreiche Quests. Koreaner lieben dagegen das simple Hack'n`Slay-Spiel-design und freuen sich über seltene Items mehr, als über eine spannende und mitreißende Geschichte« (Schmitz 2007:40).

Abgesehen davon, dass die Aussage etwas zu sehr verallgemeinert, ist die Beobachtung ebenso interessant, wie auch die Tatsache, dass in Korea gute Computerspieler einen hohen gesellschaftlichen Stellenwert besitzen, Endkämpfe schon mal vor großem Publikum ausgefochten werden und erfolgreiche Spieler den Status von Popstars haben. Ob das tatsächlich, wie Schmitz meint, auf die »konfuzianische Religion« (Schmitz 2007:41) zurückzuführen ist, wäre sicherlich spannend zu untersuchen, kann hier aber nicht weiter verfolgt werden.

---

49 Die Wochenzeitschrift »Die Zeit« berichtete bereits im März 2007 von psychologischen Experimenten in SL, nachzulesen unter <http://www.zeit.de/2007/10/C-Rollenspiele> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

Seit einigen Jahren ist ein Phänomen zu beobachten, dass den MMORPGs ähnlich zu sein scheint, sich jedoch grundsätzlich von ihnen unterscheidet: »soziale« virtuelle Welten. Die bekannteste ist fraglos Second Life<sup>50</sup>. Doch auch andere Titel wie *There*<sup>51</sup>, *Habbo Hotel*<sup>52</sup> oder *Entropia Universe*<sup>53</sup> sind zu erwähnen. Besonders letztere, die ein virtuelles Universum mit Raumstationen und ähnlichem darstellt, machte auf sich aufmerksam, als im Oktober 2005 Jon Jacobs alias Neverdie eine (virtuelle) Raumstation für 100.000 US-Dollar erstand und damit auch einen Eintrag im Guinness-Buch der Rekorde verbuchte.<sup>54</sup>

Gemeinsam ist all diesen virtuellen Welten, dass sie keine Spiele sind. Die Medien und auch neue Nutzer haben das besonders in der medialen Hochphase von Second Life oft fälschlich angenommen, wobei die Aussage, es handle sich hierbei nicht um Spiele, den Kern auch nicht treffen würde. Bevor aber diese Frage weiter erörtert wird, sollen erst ein paar Fakten zu Second Life genannt werden, um eine Basis für das Verständnis dieser Fragen zu legen.

### 3.2 Second Life

Second Life (SL) gehört zum relativ jungen Phänomen der so genannten »sozialen« virtuellen Welten (Schmitz 2007e:51). Die Arbeit an den Konzepten begann bereits 1991, damals noch unter dem Namen *Linden World*, benannt nach der Betreiberfirma Linden Lab. Trotzdem kann ein Roman als Gründungsurkunde gelten. In *Snow Crash* des US-Amerikaners Neal Stephenson von 1992 wird eine Welt beschrieben, wie sie SL darstellt. Dort heißt diese Welt »Metaversum«, was dazu führte, dass der Begriff auch auf die heutigen virtuellen Welten und ganz besonders auf SL angewendet wird. Auch andere Begriffe aus dem Bereich entstammen der Science Fiction-Literatur. So geht etwa »Cyberspace« auf den Roman *Neuromancer* von William Gibson aus dem Jahr 1984 zurück (Rheingold 1995:14). Legt man für weitere Entwicklungen Tad Williams vier Romane über *Otherland* von 1998 zugrunde, werden die Zugänge zu virtuellen Welten bald über so genannte Neuro-Kanülen, direkt am Gehirn

---

50 <http://secondlife.com/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

51 <http://www.there.com/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

52 <http://www.habbo.de/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

53 <http://www.entropiauniverse.com/index.var> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

54 <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4374610.stm> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

angeschlossene Leitungen, möglich sein. Noch ist das allerdings reine Fiktion, wie es auch Second Life zur Zeit von Snow Crash war. Und um mit Howard Rheingold zu sprechen, »wer weiß, was für sinnbetörendes und gewinnbringendes Elektronikspielzeug die Zukunft noch für uns bereithält« (Rheingold 1995:148).

### 3.2.1 Der Zugang und die technische Seite

Second Life ist keine Welt, die man alleine und für sich auf seinem PC erlebt. Deshalb ist auch der Großteil der virtuellen Welt oder des Metaversums auf den Servern der Betreiberfirma Linden Lab im kalifornischen San Francisco gelagert. Die Benutzer laden lediglich eine Zugangssoftware, einen so genannten *client* herunter, der es ihnen ermöglicht, die Welt mittels einer Figur zu erkunden. Technische Voraussetzungen sind ein schneller PC, eine gute Grafikkarte und ein Breitband-Internetzugang.<sup>55</sup>

Wer sich anmeldet, kann zwischen einem Basis- und einem Premium-Account wählen, wovon ersterer kostenlos ist und letzterer maximal 10 US-\$ pro Monat kostet. Allerdings ist der Premium-Zugang Voraussetzung für virtuellen Landbesitz und somit auch für die Möglichkeit, im Metaversum wirklich Geld zu verdienen.

Die Gesamtheit des Metaversums bezeichnet man auch als *Grid*, deren Zeit sich an der Pacific Standard Time orientiert. Die Tage dort haben auch 24 Stunden, Nacht ist, wenn auch in San Francisco Nacht ist. Allerdings kann man sich jederzeit Sonnenlicht einstellen, wenn man das gerade will. Es gibt verschiedene größere Landmassen, man könnte von Kontinenten sprechen, und kleinere Inseln. Die Landmassen sind in Sims (von Simulationseinheiten oder Simulatoren) oder Regionen unterteilt, die Inseln sind i. d. R. Sims. Die Größe einer Sim entspricht gut 65.000 m<sup>2</sup> (256 x 256 Meter). Die Gesamtfläche von Second Life beläuft sich derzeit auf 800 (virtuelle) km<sup>2</sup>, was der Fläche von New York City entspricht.<sup>56</sup>

---

55 Welche Betriebssysteme und Grafikkarten die Nutzung von SL erlauben, ist unter <http://secondlife.com/corporate/sysreqs.php> (letzter Zugriff: 02.04.2009) abzurufen.

56 Stand November 2007: <http://secondlife.com/whatis/economy-graphs.php> (letzter Zugriff: 27.01.2008).

### 3.2.2 Avatare<sup>57</sup>

Der Name, den die Figur tragen soll, ist das einzige, was später nicht mehr verändert werden kann. Aussehen, Kleidung, Geschlecht und Körperproportionen können jederzeit manipuliert werden, man kann auch als Tier auftreten oder fliegen. Denn im Gegensatz zur physischen Welt, in Abgrenzung zu Second Life (SL) auch Real Life (RL)<sup>58</sup> genannt, ist das in den meisten Gegenden von SL die gängige Fortbewegungsweise, neben der Teleportation zur Überwindung großer Distanzen.

Es ist schwierig, eine Trennung zwischen Benutzern und Bewohnern zu ziehen, denn natürlich wird die Welt nicht von den Benutzern bewohnt, sitzen diese doch über die ganze Welt verteilt vor ihren Computern. Bewohnt wird sie von den Figuren, die von den Benutzern durch die Welt gesteuert werden, den so genannten Avataren. Trotzdem wird in der Regel nicht differenziert, und man bezeichnet sowohl Benutzer als auch Avatare als »Residents«. Damit aufgeworfen werden natürlich sehr interessante Fragen zur Identität und Identifikation der Benutzer mit ihren Avataren. Ich werde sie zusammen mit dem Begriff Immersion in Kapitel 4 behandeln.

Dass die von den Benutzern gesteuerten Figuren Avatare genannt werden, lässt einen schmunzeln. Eigentlich entstammt der Begriff dem Hinduismus und bezeichnet Inkarnationen von Göttern, in erster Linie die des Gottes Vishnu, deren letzte manchen Traditionen zufolge Buddha war. Der Guru Sri Aurobindo, Politiker und Hindu-Mystiker (1872-1950), meinte in Vishnus Avataren eine Evolution zu beobachten vom Tier, das die ersten Inkarnationen verkörperte, hin zum Übermenschen, den Buddha darstellt.<sup>59</sup>

Allerdings ist das nicht die einzige Entlehnung aus dem religiösen Kontext. In schöner Regelmäßigkeit werden Spiele-Designer als Götter bezeichnet. So meint Richard A. Bartle: »Linden Lab sind Götter in ihrer Welt, ja. Vielleicht hören sie auf ihre Anhänger mehr als andere Götter, aber wenn sie die Welt zerstören wollen, können sie das tun« (in Lober 2007:115). Und auch SL-Er-

---

57 Obwohl es sich eigentlich um ein dem Sanskrit entlehntes Wort handelt und als solches klein geschrieben und kursiv gesetzt wird, hat sich im Kontext der virtuellen Welten die Schreibweise als normales Nomen durchgesetzt. Auch, um sie von Inkarnationen hinduistischer Götter zu unterscheiden, werde ich mich in dieser Arbeit dieser Vorgehensweise anschließen.

58 Der Terminus ist auch in MMORPG geläufig.

59 Ich habe das bereits an anderer Stelle ausgeführt: Müller-Stoffels, Christoph: »Mein Leben als Avatar«, Badische Zeitung, Magazin, 17.02.2007.

finder Philip Rosedale selbst nimmt die von den Medien erfundene Bezeichnung Gott 2.0 gerne auf, wenn er im Interview auf die Frage, wie sich »Gott 2.0 an diesem Morgen« fühle, antwortet: »Sehr gut! Second Life wächst und gedeiht – ohne dass ich mich einmische.«<sup>60</sup> Und hier zeigt sich auch ein großer Unterschied zu den MMORPGs: die Benutzer bzw. Bewohner gestalten SL oder sind, um bei der Rhetorik zu bleiben, für die Schöpfung zuständig. Deshalb heißt es auch im offiziellen Handbuch:

»Aus Ihrer Perspektive verhält sich SL so, als wären Sie in der realen Welt der Gott. Vielleicht kein allmächtiger Gott, sondern eher so wie in der Mythologie einer der Götter, die sich auf bestimmte Bereiche spezialisiert haben. (...) Und genau wie ein Gott aus der Mythologie können Sie fliegen und sich innerhalb eines Augenblicks an jeden beliebigen Ort teleportieren« (Rymaszewski 2007:8).

Um den Benutzern noch weitergehende Gestaltungsmöglichkeiten zu geben, hat Linden Lab im Frühjahr 2007 den Quellcode von Second Life veröffentlicht, so dass nun wirklich bis an die Wurzel des Programms an der Verbesserung mitgearbeitet werden kann.<sup>61</sup>

### 3.2.3 Second Life – kein Online-Game, sondern eine »soziale« Welt

Obwohl auch Second Life auf MUD1 zurückgeführt wird, unterscheidet es sich grundsätzlich von Online-Games. Die zuweilen herangezogene Unterscheidung zwischen Game und Play – Game als Spiel mit Regeln und einem Ziel, Play als spielerische Aktivität ohne klar artikuliertes Ziel –, wie sie im Englischen gemacht werden kann, ist auch nicht ganz richtig. Zwar hat SL für einige Benutzer den spielerischen Charakter eines Plays, andererseits verdienen andere viel Geld in der virtuellen Welt, und zwar durch Arbeit, und nicht durch Glücksspiel, wie es natürlich auch denkbar wäre. So baute etwa die deutsch-chinesische Lehrerin Ailin Gräf mit ihrem Avatar Anshe Chung ein virtuelles Immobilien-Imperium (Anshe Chung Studios<sup>62</sup>) auf und verfügt derzeit über ein mehrere Millionen US-Dollar schweres Unternehmen. Man vergesse nicht,

---

60 <http://www.vanityfair.de/articles/leute/philip-rosedale/2007/03/15/00100/> (letzter Zugriff: 27.01.2008).

61 Vielleicht wäre es richtiger, von Schöpfern zu sprechen, als von Göttern. Denn, um es mit Terry Pratchett zu sagen: »Schöpfer sind keine Götter. Sie erschaffen Orte, und das ist ziemlich schwer. Götter werden von Menschen geschaffen, und das erklärt eine Menge« (Pratchett, Terry [2004]: Heiße Hüpfen. Goldmann, München, 66.).

62 <http://www.anshechung.com/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

dass es sich hier allein um virtuelle Immobilien handelt, aber um weit weniger virtuelles Geld.<sup>63</sup> Für den Monat September 2009 gibt Linden Lab an, 64.012 Nutzer mit effektivem Einkommen, Positive Monthly Linden-Dollar Flow (PMLF), zu haben. 384 davon verdienten zwischen 2.000 und 5.000 US-\$, 202 über 5.000 US-\$.<sup>64</sup>

Um deutlich zu machen, dass es sich bei SL nicht um ein Spiel handelt, soll hier gezeigt werden, was ein Spiel ist. Johan Huizinga (1872-1945) hat sich bereits 1938 in seinem Essay »Homo Ludens« damit beschäftigt, wie ein Spiel zu charakterisieren sei. Er schreibt:

»Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als »nicht so gemeint« und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben und durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben« (Huizinga 2006 [1938]:22; kursiv dort).

Ein oberflächlicher Blick könnte dazu verführen, Second Life in dieser Definition zu sehen. Es ist frei, steht für die meisten Menschen außerhalb des gewöhnlichen Lebens und kann die Spieler oder Benutzer völlig in Beschlag nehmen (siehe Kapitel 4.1 Immersion). Doch schon beim materiellen Nutzen fällt SL aus der Reihe, denn wie oben zu sehen war, zieht ein kleiner Teil der Spieler tatsächlich materiellen Nutzen aus dem Metaversum, ein weit größerer Teil würde das gerne tun.

Auch ist es nicht zutreffend zu sagen, Second Life stände außerhalb des gewöhnlichen Lebens. Für die ständigen Benutzer ist es ein Teil dieses Lebens, so alltäglich, wie der Kaffee am Morgen. Obwohl das für viele Menschen noch unverständlich sein mag, ist doch anzunehmen, dass sich das Internet dahingehend entwickeln wird, dass virtuelle Welten »der nächste Schritt bei der Kommunikation« (Lober 2007:121) sind. Allerdings hat sich dieser Schritt aus Spielen, den MMORPGs, ergeben, und so hat Huizinga in völliger Unkenntnis

---

63 Natürlich sind auch (größere) Teile des Firmenvermögens nicht in Noten und Münzen vorhanden, sondern als virtuelle Immobilien, die verloren gehen, wenn Linden Lab seine Server abschaltet. Allerdings ist Anshe Chung Studios inzwischen dazu übergegangen, Teile seines Umsatzes in anderen virtuellen Welten wie *World of Warcraft* zu generieren, wo sie Ausrüstungsgüter herstellen und verkaufen.

64 <http://secondlife.com/statistics/economy-data.php> (letzter Zugriff: 02.04.2009).



von Second Life sicherlich Recht, wenn er sagt, »dass Kultur in Form von Spiel entsteht, dass Kultur anfänglich gespielt wird« (Huizinga 2006 [1938]:57).

Second Life stellt in erster Linie eine Kommunikationsplattform dar, in die sich leichter eintauchen lässt, als in normalen Text-Chat oder Telefon. Daneben ist es eine neue Möglichkeit der Vermarktung von Produkten, der Darstellung gewisser Dinge und der sozialen Interaktion, auch wenn diese auf nicht-physische Kontakte beschränkt bleibt. Dass die Anonymität auch kriminellen Handlungen keinen Riegel vorschiebt (siehe unten), ist ebenso traurig wie logisch. Second Life ist im Prinzip der am besten geeignete Name, denn es bietet in vielen Punkten genau die Möglichkeiten, die das erste Leben in der physischen Welt auch bietet. In manchen Punkten geht es allerdings darüber hinaus, bzw. es eröffnet neue Möglichkeiten.

Im Gegensatz zu MMORPGs geht es in SL nicht darum, Aufgaben zu erfüllen, Gegenstände einzusammeln oder Drachen den Kopf abzuschlagen, sondern einfach ein virtuelles zweites Leben zu führen. Linden Lab stellt nur die rohe Landmasse zur Verfügung, den Rest dürfen die Benutzer selbst machen. Eine eigene Programmiersprache Linden Script Language (LSL) hilft den Benutzern, ihre Ideen umzusetzen und animiert sie zu Eigeninitiative: »Man stellt nur die Rahmenbedingungen bereit, also die technische Plattform. Alles weitere entwickelt sich ab diesem Punkt von alleine, die Residents sorgen für Massen an neuem Inhalt. Innovationslosigkeit ist das letzte, was man Second Life vorwerfen kann, denn die Teilnehmer setzen immer ausgefallener Ideen in die Tat um« (Schmitz 2007e:54).

Während des medialen Hypes um SL im Frühjahr 2007 (siehe unten) versuchten Universitäten, Unternehmen und Politiker im Metaversum Fuß zu fassen. Während gerade Unis Nutzen aus der virtuellen Welt ziehen können, ist es für Unternehmen und Politiker schwerer, ein Konzept für die virtuelle Welt zu entwickeln. So können beispielsweise Architekturstudenten ihre Entwürfe bauen und mittels des Avatars »realitätsgetreu« anschauen, was so manche architektonische Verirrung vermeiden kann. Die Wirtschaft beginnt dagegen erst, SL für sich zu entdecken, etwa durch den Nachbau des Berliner Einkaufszentrums Alexa am virtuellen Alexanderplatz. Doch für viele ist das Wagnis auf den zweiten Blick noch zu groß. Im medialen Überschwang und aus Angst, die nächste Entwicklung zu verschlafen, auf den Zug aufgesprungen, mussten sie bald feststellen, dass es sich dort gar nicht so einfach werben lässt wie im Internet. Wenn man in Second Life ein Plakat aufstellt, ist das eher damit zu vergleichen, in einer physisch existenten Großstadt ein Plakat aufzustellen, als auf einer Website ein Werbebanner zu schalten. Als dann noch negative Meldun-

gen von (Kinder-)Pornographie und Glücksspiel durch die Medien gingen, zogen sich viele Firmen wieder aus SL zurück. Allerdings ist das eine »ganz normale« Entwicklung, denn auch die ersten Tage des World Wide Web waren geprägt von Sex und Glücksspiel, mit denen nun einmal sehr viel Geld verdient werden kann. Wie auch das WWW noch voll davon ist, wird das auch bei SL weiterhin der Fall sein. Andererseits werden auch viele neue Ideen ausprobiert. So sprach ich im Rahmen meiner Tätigkeit für das Freiburger Online-Magazin mit einer in der Erwachsenenbildung tätigen Englischlehrerin, die die Vorteile von Sparchkursen in Second Life hervorhob. Im Unterricht gerne verwendete Rollenspiele lassen sich hier viel leichter und realistischer umsetzen, da etwa Restaurantszenen in virtuellen Restaurants nachgespielt werden können, in die man sich leichter hinein versetzen kann, als das beispielsweise bei der gleichen Szene in einem Klassenzimmer der Fall wäre.<sup>65</sup>

Wirkliche Gesetze gibt es in Second Life nicht. Es gibt nur sechs als »Big Six« bezeichnete Verhaltensregeln, die jeder Benutzer vor dem ersten Einstieg in das Metaversum akzeptieren muss. Die Betreiberfirma hält sich zurück, gegen Sex und Glücksspiel vorzugehen, wie es überhaupt Firmenpolitik ist, möglichst viel den Benutzern selbst zu überlassen, auch wenn gegen die »Big Six« verstoßen wird. Im Falle der Kinderporno-Händler wurde Linden Lab allerdings aktiv und kooperierte mit der ermittelnden Staatsanwaltschaft aus Halle (Westfalen).<sup>66</sup> Doch auch die Bewohner wehrten sich gegen die ungebetenen Gäste, sahen sie doch ihre schöne, neue Welt »in Verruf« gebracht.

### 3.2.4 Die Big Six

Bevor ein Benutzer Second Life in Betrieb nehmen kann, muss er versichern, sich an die folgenden sechs Verhaltensregeln zu halten bzw. sich nicht derartiger Vergehen schuldig zu machen. Im Einzelnen sind das:

- *Intolerance*: Respektlosigkeit gegenüber anderer Bewohner Geschlecht, Religion, etc.
- *Harassment*: Belästigungen aller Art, in erster Linie aber solche sexueller Natur.

---

65 <http://fudder.de/artikel/2008/10/16/sprachunterricht-in-second-life/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

66 <http://fudder.de/artikel/2007/05/08/kinder pornos-staatanwalt-ermittelt-in-second-life/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

- *Assault*: Angriffe aller Art in den als »Safe Area«<sup>67</sup> ausgewiesenen Gebieten.
- *Disclosure*: Veröffentlichung von Informationen aus dem ersten Leben von anderen Bewohnern.
- *Indecency*: Nacktheit oder anzügliche Sprache in Gegenden, wo Sex nicht oder nicht direkt erwünscht ist.
- *Disturbing the Peace*: dazu zählen Diebstahl genauso, wie das Pflastern von Gegenden mit Werbung (nach Carr/Pond 2007:40ff.).

### 3.2.5 Geschichte und statistische Daten

Auch wenn Linden Lab-Chef Philip Rosedale bereits 1991 mit der Planung begonnen hatte, begannen die ersten Betatests<sup>68</sup> erst im November 2002 mit ein paar ausgesuchten Benutzern. Am 23. Juni 2003 wurde SL dann einem breiteren Publikum vorgestellt. Der San Francisco Chronicle schrieb damals, es handele sich um eine »rapidly growing and constantly changing 3D online society, shaped entirely by its residents«.<sup>69</sup> Abgesehen davon, dass das Wachstum derzeit nicht mehr gar so rasant verläuft, ist das nach wie vor eine gute Beschreibung für SL.

Das Magazin *Wired* verglich die Geschichte von Second Life einmal mit der der Vereinigten Staaten von Amerika (nach Carr/Pond 2007:50). So sei diese erste Phase die der Kolonisierung. Die neuen Bewohner besiedelten das Land und versuchten, sich darin zurechtzufinden.

Mit der Öffnung für ein breites Publikum kamen auch Gruppen von Spielern des MMORPGs *World War II Online* (*WWIIOL*) nach SL, nachdem deren eigene Welt im Zuge des Irak-Kriegs in der physischen Welt von Anti-Kriegs-Demonstranten überrannt worden war (Carr/Pond 2007:79). Eigentlich ist SL

---

67 Das umfasst den größten Teil von SL. Nur in wenigen, extra für Rollenspiel angelegten Gegenden können sich Avatare gegenseitig Schaden zufügen. Wenn sie sterben, werden sie allerdings umgehend wiedergeboren.

68 Mit Betatests bezeichnet man die Phase, wenn Projekte (virtuelle Welten, Websites, Programme) bereits den Kunden zugänglich sind, aber noch nicht fertig im eigentlichen Sinne. Die Bezeichnung entbehrt gerade bei SL nicht einer gewissen Komik, denn alle zwei bis drei Wochen muss auch heute noch eine neue Version der Zugangssoftware heruntergeladen werden, weil wieder neue Fehler gefunden und ausgebessert worden sind oder neue Features eingefügt wurden.

69 <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/chronicle/archive/2003/06/23/BU124130.DTL> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

eine friedliche Welt, in der Avatare nicht verletzt werden können und nur an wenigen Orten wie dem extra für Kriegsspiele gemachten Outlands<sup>70</sup> auch Krieg gespielt und getötet werden kann und darf. Allerdings hatte ein Engpass in der Herstellung neuen virtuellen Lands dazu geführt, dass auch friedliebende SL-Benutzer nach Outlands gezogen waren, obwohl sie gar nicht an den Kriegerollenspielen dort teilnehmen wollten.

Wird der Avatar in SL getötet, so kommt er automatisch an einem vorher ausgesuchten Punkt wieder zur Welt. Hausbesitzer legen diesen Punkt naturgemäß auf ihr virtuelles Haus. Die WWIIOL-Spieler machten sich nun einen Spaß daraus, Waffen zu bauen und die friedlichen Outlands-Avatare anzugreifen, zu töten und direkt nach der »Reinkarnation« wieder anzugreifen. Manche Bewohner reagierten darauf mit Gegengewalt, und es kam zu dem, was als »Second Life War One« bezeichnet wird. Auf Bitte vieler Benutzer reagierte Linden Lab und verfügte, dass drei der vier Outland-Sims als »no-kill areas« ausgewiesen wurden (Carr/Pond 2007:81). Mit dem fortschreitenden Irak-Krieg in der physischen Welt gingen allerdings auch die Auseinandersetzungen im Metaversum weiter, besonders was Propaganda für und gegen den Krieg anbelangte. Erst als Linden Lab einen der Agitatoren wegen »hate speech« (Carr/Pond 2007: 82) aus SL ausschloss, fand der virtuelle Krieg ein Ende. Schon in diesem Krieg und seine Verschränkung mit dem Irak-Feldzug der US-Amerikaner und ihrer Verbündeter zeigt sich, dass virtuelle und physische Welt nur bedingt von einander zu trennen sind, wie auch, wie oben gezeigt, sowohl Benutzer als auch Avatare als Bewohner des Metaversums bezeichnet werden.

Als Second Life 2003 online ging, hatte es noch andere Besteuerungssysteme als jetzt. Von den Benutzern wurde keine Mitgliedschaftsgebühr erhoben, sondern eine Gebühr für jeden hergestellten Gegenstand. Einerseits war das logisch, denn je mehr Inventar die virtuelle Welt bekam, desto mehr Server-Kapazitäten musste Linden Lab zur Verfügung stellen. Andererseits führte es auch den Gedanken ad absurdum, dass die Benutzer die Welt gestalten sollten, denn diese wurden im Prinzip dafür bestraft, dass sie die Welt attraktiver machten. Die ersten Proteste verhallten ungehört, was die Benutzer aber eher beflügelte. Angeführt wurden sie von einem Katzenfrau-Avatar namens Fleabite Beach und begleitet von Teekisten, die plötzlich im ganzen Metaversum

---

70 Es handelt sich hier um den Namen des Simulators. Diese haben, vergleichbar mit Stadtbezirken, verschiedene Namen, die oft auch auf die am stärksten vertretene Nationalität der dort angesiedelten Benutzer hinweist. So heißt ein Sim mit fast ausschließlich deutschen Benutzern Apfelland.

auftauchten. Beach versprach Linden Lab, sollte das System nicht geändert werden, werde es einen unerbittlichen Kampf geben.

»We shall make ourselves soldiers of the heart, embracing Liberty and Justice for all; and rejecting law and dictate made in haste to the detriment of just and freethinking men, women and cats everywhere. To the Mad Mad King George we shall say, »You and your kind will rue the day. To you, sirs, Tea Crates in the Bay« (Zitiert nach Carr/Pond 2007:118).

Letztlich waren die Proteste erfolgreich, das Besteuerungssystem wurde in das oben beschriebene Mitgliedschaftssystem (allerdings noch ohne kostenlose Mitgliedschaft) umgeändert und das Ereignis ging als »The Second Life Boston Tea Party« (Carr/Pond 2007:116) in die Annalen ein.

Was folgte, war das »Gilded Age« (Carr/Pond 2007:135), das Goldene Zeitalter von Second Life. Plötzlich wurde es auch für Unternehmen interessant, eine Insel in SL zu erstehen und eine virtuelle Dependence aufzubauen. Der große Benutzerzustrom kam aber erst, als im September 2005 auch die kostenlose Mitgliedschaft eingeführt wurde. Wurden damals noch »nur« 45.000 Benutzer gezählt, waren es im Oktober 2006 bereits 1.000.000. Zwei Monate später hatte sich die Zahl bereits verdoppelt. Bis dahin war Second Life ein vornehmlich US-amerikanisches Phänomen gewesen, doch nun stürzte sich die internationale Presse darauf. Kurz vor Weihnachten 2006 startete der Springer-Verlag eine Zeitung nur für Second Life, in Bild-Zeitungs-Optik und auf Englisch: The Avastar<sup>71</sup>.

Innerhalb weniger Monate vervielfachte sich die Zahl der Anmeldungen, wie auch die der großen Unternehmen in SL. Bis Juni 2007 hatten 8.000.000 Menschen schon einmal einen Blick ins Metaversum geworfen, bis März 2009 waren es über 15 Millionen. Das bedeutet allerdings nicht, dass Second Life 15 Millionen Benutzer hat. Den meisten war der eine Blick genug, und selbst Linden Lab ging in Schätzungen nie von mehr als 10 bis 15 Prozent aktiver Nutzer aus. Allerdings stellten die übrigen Benutzer Zahlen dar, mit denen sich Politik machen ließ, selbst, als die Medien begannen, gegen Second Life zu schreiben, was schon im April 2007 begann. Plötzlich wurde der virtuellen Welt vorgeworfen, Versprochenes nicht halten zu können, was selbst der durch seine offensive Öffentlichkeitsarbeit bekannte Philip Rosedale (»Ich rechne mit mehr

---

71 Zu dieser Zeit begann auch meine Beschäftigung mit Second Life. Im Gegensatz zum Avastar hat sich meine Beschäftigung mit Second Life gehalten. Die Zeitung wurde inzwischen wieder eingestellt. Das Geschäftsmodell war aber auch nicht durchdacht, denn die aktiven User haben ihre eigenen Blogs und brauchen keine kostenpflichtige Zeitung, die weniger gut informiert ist.

als 1,5 Milliarden Usern.«)<sup>72</sup> nie versprochen hatte. Zu erklären ist dieses regelrechte Second Life-Bashing mit der gleichen Einschätzung, die Castells für die schwankende Berichterstattung der Medien über das Internet gab:

»Die Medien, die darauf aus sind, eine besorgte Öffentlichkeit informiert zu halten, aber nicht über die autonome Fähigkeit verfügen, gesellschaftliche Entwicklungstendenzen mit der nötigen Stringenz zu beurteilen, schwanken zwischen Berichten über die staunenswerte Zukunft, die sich auftut, und der Verfolgung des Grundprinzips des Journalismus: Nur schlechte Nachrichten sind es wert, darüber zu berichten« (Castells 2005:11).

Seit dem Sommer 2007 ist deshalb die Euphorie um Second Life merklich zurück gegangen, und nur hin und wieder geistern Meldungen durch die Presse, dass Second Life die zahlenden Nutzer weglaufen,<sup>73</sup> oder dass Linden Lab mit Facebook, einem großen amerikanischen Internetportal, vergleichbar dem deutschen StudiVZ, kooperiert.<sup>74</sup> Die Mitgliederzahlen steigen nur noch langsam. 90 bis 95 Prozent davon sind allerdings Karteileichen, die nur einen kurzen Blick riskiert hatten. In der Regel sind 50.000 bis 80.000 User zeitgleich in-world<sup>75</sup>, im Februar 2009 waren rund eine Million verschiedene User mindestens einmal eingeloggt.<sup>76</sup> Die Gründe dafür sind einfach. Wie oben gezeigt, wird von SL oft etwas anderes erwartet, als es tatsächlich ist. Wer ein Online-Game im Sinne der MMORPGs erwartet, wird enttäuscht werden. Viele Neugierige wollen aber auch nur einen Blick in die Welt werfen, haben aber nicht genug Interesse, um längerfristig an der Welt teilzunehmen. So ist die Anzahl der aktiven Nutzer im Vergleich zu den absoluten Accountzahlen eher bescheiden.

Von den aktiven Usern waren im September 2007<sup>77</sup>, dem Beginn des Untersuchungszeitraums, nur 0,79 Prozent unter 18 Jahre alt und in TeenSL unter-

72 <http://www.vanityfair.de/articles/leute/philip-rosedale/2007/03/15/00100/> (letzter Zugriff: 27.01.2008).

73 <http://www.pressetext.de/pte.mc?pte=070904003> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

74 The Avastar #47.

75 Mit in-world bezeichnet man Vorgänge, Ereignisse, Aktivitäten, etc, die sich in der virtuellen Welt abspielen.

76 <http://secondlife.com/statistics/economy-data.php> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

77 <http://blog.secondlife.com/2007/10/15/september-2007-economic-key-metrics/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

Auch wenn hier nur die Zahlen für einen Monat genannt werden, kann man doch sagen, dass es einer generellen Tendenz entspricht und somit für die vergangenen Monate durchaus als repräsentativ gelten kann.

wegs.<sup>78</sup> Die deutlich größte Gruppe stellen die 24 bis 36-Jährigen mit 36,85 Prozent.<sup>79</sup> Insgesamt brachten es die User im September 2007 auf 24 Mio. Stunden Online-Zeit, was im Schnitt gut 46 Stunden im Monat pro User bedeutet. Das scheint viel. In persönlicher Kommunikation erfuhr ich allerdings von einem Benutzer, dass er 15 Stunden pro Tag in-world sei, was wiederum auf 450 monatliche Stunden hinauslaufen würde. Er baute zu der Zeit ein virtuelles Hare Krishna-Center auf, was ihn vollkommen mit Beschlag belegte.

Eine relative Konstanz zeigt die Verteilung der Benutzer auf die Geschlechter: 60 Prozent der Benutzer sind Männer, 40 Prozent sind Frauen (Radde-Antweiler 2010). Die Benutzer kommen aus über 100 verschiedenen Ländern, wobei die größte Gruppe nach wie vor die US-amerikanische ist.<sup>80</sup> Die deutsche Gemeinschaft ist mit 16.000 aktiven Nutzern die größte europäische Gruppe (Radde-Antweiler 2010). Bis auf Japan spielen asiatische Länder keine Rolle. China zum Beispiel hat eigene soziale virtuelle Welten.

Eine Erklärung für die Faszination von Second Life und anderen virtuellen Welten bietet das folgende Kapitel. Auch der Frage nach dem Einfluss dieser neuen Medien auf die Identität des einzelnen wird nachgegangen.

---

78 TeenSL ist die Programmversion für Minderjährige, die Second Life nicht benutzen dürfen. Im Gegenzug haben die SL-Benutzer auch keine Möglichkeit, TeenSL zu betreten.

79 Die Zahlen sind mit einer gewissen Vorsicht zu genießen, denn die Angaben der Benutzer wurden nur zeitweilig via Kreditkartendaten auf Richtigkeit hin überprüft, was derzeit nicht der Fall ist. Folglich können sich auch Teenager als Dreißigjährige anmelden, oder Vierzigjährige sich in TeenSL einloggen.

80 <http://secondlife.com/whatis/faq.php>.

## 4 Immersion und Identität

### 4.1 Immersion

»Die Immersion – mit Hilfe von Stereoskopie<sup>81</sup>, Blick-Tracking<sup>82</sup> und anderen Techniken, die die Illusion hervorbringen, der Operator befinde sich innerhalb einer computergenerierten Welt – ist eine der (...) Grundlagen der VR-Technologie« (Rheingold 1995:128). Auch bei Second Life ist Immersion eines der wichtigsten Merkmale, um den Reiz zu erklären, den das Wandeln in der virtuellen Welt ausmacht. Die am meisten akzeptierte (und auch, verglichen mit Rheingold, aktuellere) Definition von Immersion (McMahan 2003:68) stellt die von Janet Murray dar:

»A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us. (...) The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. We refer to this experience as immersion. *Immersion* is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus (...) in a participatory medium, immersion implies learning to swim, to do the things that the new environment makes possible (...) the enjoyment of immersion as a participatory activity« (Murray 1998:98f.; Hervorhebung dort).

Damit virtuelle Welten das Gefühl von Immersion erzeugen können, müssen drei Bedingungen erfüllt sein. Zum einen muss das tatsächliche Aussehen der virtuellen Welt den Erwartungen des Benutzers sehr nahe kommen. Des Weiteren muss die Handlung des Benutzers eine nicht-triviale Auswirkung auf die virtuelle Welt haben. Und schließlich müssen die Bedingungen der virtuellen

---

81 Die Stereoskopie ist ein Verfahren, bei dem paarweise Bilder, sogenannte stereoskopische Halbbilder getrennt für jedes Auge angeboten werden. Dabei sind die Bilder leicht verschoben aufgenommen. Ziel ist, beim Betrachter das Gefühl räumlichen Sehens zu erzeugen.

82 Gemeint ist die Nachführung des Bildes bei der Bewegung des Kopfes. Rheingold ging noch von sogenannten Datenhelmen aus, Vorrichtungen, bei denen ein kleiner Monitor vor jedem Auge diesem ein vom anderen unabhängiges (stereoskopisches) Bild zeigt. Mit der derzeitigen Realität von Second Life hat das nichts zu tun.



Welt in sich konsistent sein, auch wenn sie nicht denen der physischen Welt entsprechen müssen (McMahan 2003:69).

Second Life erfüllt diese Bedingungen und wird das in Zukunft noch besser können, denn es wird ständig an der Verbesserung der besonders zu Beginn oft kritisierten Grafik gearbeitet.<sup>83</sup> Trotz anhaltender Gerüchte, der Internet-Konzern Google wolle mittels seines Programms Google Earth<sup>84</sup> eine fotorealistische virtuelle Welt schaffen<sup>85</sup>, wird es allerdings noch einige Zeit dauern, bis die Grenzen zwischen physischer und virtueller Welt derart ineinander fließen, dass man die eine nicht mehr von der anderen unterscheiden kann.<sup>86</sup>

Die Tatsache, dass virtuelle Welten wie Second Life sehr immersiv sind, führt dazu, dass die Bedeutung von Avataren sehr viel größer wird. Dadurch, dass sich der Nutzer in der Welt fühlt, repräsentieren sie den physischen Menschen hinter dem Avatar. Oder anders herum gesagt, der Benutzer identifiziert sich mit dem Avatar, was zur Frage nach der Identität als solcher in Zeiten virtueller Welten führt.

## 4.2 Identität

»We are living in a culture of simulation«, schreibt Mirosław Filiciak, »in which the role of new technologies is continuously growing. This is the reason why *identity* – cogitation on how to define our ›self‹ under new conditions – is a key notion for the analysis of the present-day human condition« (Filiciak 2003:88; Hervorhebung dort). Er meint, dass digitale Medien, Videospiele eingeschlossen, es uns zum ersten mal in der Geschichte erlauben, die Manipulation unse-

---

83 <http://www.presettext.de/pte.mc?pte=071116040> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

84 Google Earth ermöglicht es, via Internet Satelliten-Bilder von vielen Teilen der Erde anzusehen. Für Google Street View hat Google ganze Städte Straße für Straße mit speziellen 3-D-Kameras fotografieren lassen, so dass man relativ aktuelle Bilder besonders amerikanischer Städte anschauen kann. Mittlerweile wird das Programm auch um Bildmaterial europäischer Städte erweitert. Beide Programme sind allerdings noch problembehaftet. So stammen etwa die Google Earth-Aufnahmen von Fairbanks, Alaska, aus einer Zeit, als wegen einem Waldbrand eine große Rauchwolke die halbe Stadt bedeckte. Und Google Street View sieht sich immer wieder Klagen ausgesetzt, weil die Bilder teils Einblicke in Wohnungen bieten oder die Unkenntlichmachung von Gesichtern versagt.

85 <http://www.techcrunch.com/2007/09/24/google-preping-a-second-life-competitor/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

86 Allerdings haben wir im Zusammenhang mit dem *Alternate World Syndrom* oben gesehen, dass bereits jetzt für manche Menschen die Grenzen zwischen physischer und virtueller Welt verschwimmen.

rer »Selbste« und deren unendliche Vervielfältigung in einem solch großen Ausmaß zu betreiben.

Dass Avatare in die Reihe der »Selbste« mit aufgenommen werden müssen, zeigt die durch immersive Umgebungen gewonnene hohe Identifikation mit der Spielfigur, die sogar dazu führen kann, dass die Benutzer von ihrem Avatar als »ich« sprechen (Filiciak 2003:90), was sicherlich den höchsten Grad an Identifikation darstellt.<sup>87</sup> Dabei gilt, dass die Identifikation umso höher wird, je weniger Avatare ein Benutzer zu versorgen hat.<sup>88</sup> Auch der Einfluss des Benutzers auf die Gestaltung des Avatars ist wichtig. Hier gilt, je mehr Einfluss, desto mehr Identifikation (Filiciak 2003:91). Was Elizabeth Reid über Avatare in MUDs feststellte, stimmt auch noch für MMORPGs und »soziale« Welten:

»Avatars are much more than a few bytes of computer data – they are cyborgs, a manifestation of the self beyond the realms of the physical, existing in a space where identity is self-defined rather than preordained« (Reid in Filiciak 2003:90).

Filiciak kommt zu dem Schluss, dass Spieler oder Benutzer und Avatar eins werden. Er spricht nun nicht mehr von Identifikation, sondern von »*introjection*«, was bedeutet, dass das Subjekt in ein »other« projiziert wird. »We do not need a complete imitation to confuse the »other« with the »self« (Filiciak 2003:91; Hervorhebung dort). Der Avatar stellt nun nur noch eines von vielen »Selbsten« dar und ist, wie Filiciak meint, vielleicht das kompletteste, da er nicht den Beschränkungen der physischen Welt unterliegt. Allerdings fehlen ihm gleichzeitig die meisten Sinneswahrnehmungen, so dass von komplett zu reden sicherlich verfehlt ist.<sup>89</sup> Während des Spiels, so meint Filiciak, ist der Benutzer mehr der Avatar, als der Mensch vor dem PC. Andere Benutzer nehmen im Internet nicht den Menschen, sondern den Avatar wahr, weshalb es »highly appropriate« (Filiciak 2003:92) sei, sich als der Avatar zu fühlen. MacKinnon spricht in diesem Zusammenhang von der »persona« (MacKinnon 1995:117ff.),

---

87 An dieser Stelle wird zuweilen der zum Teil berechtigte Einwand erhoben, dass Benutzer schlicht aus Bequemlichkeit über ihren Avatar mit »ich« sprechen. Allerdings würde das ohne jegliche Identifikation mit der Figur nicht geschehen.

88 Einerseits meldet sich ein Teil der Benutzer mit mehreren Avataren bei Second Life an, andererseits nimmt ein Teil der SL-Benutzer auch an MMORPGs oder anderen »sozialen« Welten teil.

89 Das zeigt sich auch bei Radde-Antweilers Beobachtung zur Ausführung von Ritualen in SL. Zwar können und werden Hochzeiten gefeiert, und zwar in einer den RL-Hochzeiten nahezu identischen Weise. »But due to technical limitations the rings cannot be exchanged in the Virtual World. Instead, the procedure is replaced by written words!« (Radde-Antweiler 2010). Siehe auch Kapitel 2.

die den Menschen vor dem Computer im virtuellen Kontext vertreten würde. Es sei auch diese persona, die von anderen Nutzern wahrgenommen würde, nicht der sie steuernde Mensch.

Das totale Zusammenfallen von Benutzer und Avatar, so Filiciak, sei aber unmöglich, da der Benutzer sich nicht als Elfe oder Ork sehen wird. Das ist natürlich in erster Linie auf MMORPGs bezogen, lässt sich aber, so meint er, auch auf »soziale« Welten beziehen. Allerdings wäre es sicherlich exakter zu behaupten, dass die Identifikation mit dem Avatar höher ist, als die mit dem physischen Körper.<sup>90</sup> Von diesem kann sich der Benutzer nämlich (noch) nicht trennen, wie es im Science Fiction-Roman »Otherland« von Tad Williams der Fall ist. Sich vom Avatar zu trennen ist problemlos möglich, indem man den Computer abschaltet. Wie stark die Bindung zwischen Avatar und Benutzer trotzdem sein kann, berichtet Philip Rosedale im Interview:

»Ein User hat mit Second Life (...) über 70 Pfund abgenommen: Der Mann veränderte jeden Tag eine Kleinigkeit an seinem Avatar, bis dieser perfekt aussah. Irgendwann stand der Mann vor dem Spiegel und beschloss, nun auch Geduld und Zeit für sein reales Aussehen aufzubringen. Und siehe da: Ein halbes Jahr später sah der Mann aus wie sein Avatar.«<sup>91</sup>

Natürlich ist es wenig verwunderlich, dass der Linden Lab-Chef auf solch positive Auswirkungen verweist. Negative, wie Depressionen ob des unerreichbar perfekten Aussehens des Avatars oder schlicht die komplette Vernachlässigung des physischen Körpers zugunsten des Avatars, sind ebenso denkbar. Das wird spätestens dann zum Problem, wenn eine in-world geschlossene Freundschaft in der physischen Welt realisiert werden soll. »More than one internet friendship was killed by photo exchange« (Filiciak 2003:90). Das Phänomen dürfte auch von Kontaktanzeigen bekannt sein. Allerdings war bei der Kontaktanzeige wahrscheinlich noch keine Freundschaft aufgebaut worden, was in SL durchaus gängig ist. Wie tief so etwas gehen kann zeigt ein Dialog, den ich mit einer SL-Benutzerin geführt habe, deren Beziehung gerade zerbro-

---

90 Es ist tatsächlich ein faszinierendes Phänomen, wie schnell sich selbst nüchternste Zeitgenossen dem Sog der Immersion anheim geben. Die Perspektive in SL – meist schaut man dem Avatar über die Schulter – ist dabei eine ganz andere, als etwa in den meisten MMORPGs, wo man die Figuren aus der Vogelperspektive betrachtet. Die Perspektive bei SL ähnelt eher den Ego-Shootern, den Videospielen also, in denen es in erster Linie darum geht, Gegner aufzuspüren und zu töten oder sich vor ihnen zu verstecken. Siehe zur Perspektive auch McMahan 2003.

91 <http://www.vanityfair.de/articles/leute/philip-roseale/2007/03/15/00100/> (letzter Zugriff: 27.01.2008).

chen war. Sie spricht davon, dass ihre »Welt zerbrochen« sei. Auf meine Nachfrage, was denn passiert sei, meint sie »bitte....ich kann nicht.....es ist alles zu frisch.....ich bin hier nur am heulen«, um mir dann doch die verworrene Geschichte zu erzählen. Das ist auch ein gutes Beispiel für das Phänomen der Immersion. Es handelte sich nämlich um eine in Second Life geschlossene Beziehung, die zwar durch späteren Austausch von Telefonnummern intensiviert wurde, sich aber in erster Linie in-world abspielte. Eine Begegnung in der physischen Welt hat nie stattgefunden.

Dass der Avatar nur noch eine von vielen möglichen Repräsentationen darstellt, wird auch von der Annahme gestützt, dass die Anzahl der sozialen Rollen, die wir zu spielen haben, sich beträchtlich erhöht hat, weshalb man auch nicht mehr an einem statischen Konzept von Identität festhalten kann. Wie noch zu zeigen sein wird, baut auch die These von der Individualisierung der Religion in gewissem Maße auf der Annahme der Multiplizierung sozialer Rollen auf. Wir brauchen aber, so meint Filiciak, wobei er William James heranzieht, einen der Väter der modernen Psychologie und Religionswissenschaft, die anderen, um unsere jeweilige Rolle zu bestimmen. »As human beings are social creatures, they are thus able to determine their own identity only in reference to others (comparison or identification with the group)« (Filiciak 2003:93). James selbst habe festgestellt, dass er im Umgang mit den Stallburschen ein ganz anderer war, als auf einem psychologischen Kongress. Dieser Hang zum Sich-Maskieren, denn so kann man das interpretieren, habe C. G. Jung zu der Annahme gebracht, dass die Maske ein »integral part of our personality« (ebd.) sei, der den jeweiligen Anforderungen angepasst würde. Die wachsende Komplexität sozialer Verbindungen verstärke die Tendenz, sich Masken anzulegen. Allerdings stellt Filiciak fest, das Rollenspiel sei eines der »social life's basic elements, and is used in our everyday functioning« (Filiciak 2003:92). Diese ständige Veränderung der Identität führe dazu, so Filiciak, auf den Postmodernisten Zygmunt Bauman bezugnehmend, dass wir über keine abgeschlossene Form unseres Selbst verfügen, sondern dieses ständig selbst konstruieren (Filiciak 2003:94). Das heißt, jede Identität, die wir uns schaffen, ist ein temporäres, ein zeitlich begrenztes Gebilde. Und wir sind mit einer Vielzahl an Angeboten von Identitätsentwürfen konfrontiert:

»Gruppenzugehörigkeiten wie Nationalität oder Ethnizität, Glaubensgemeinschaft oder politische Organisationen, Geschlecht oder Alter bieten uns identitätsstiftende Attribute an. Sozialisationstragende Einrichtungen unserer Gesellschaft wie Familie, Schule und Ausbildungsstätten bis zu unseren professionellen Vertretungen liefern uns Vorlagen wie Grenzen und Zwänge unserer möglichen Identitätsbestimmungen.

Macht- und Funktionsbeziehungen, in die wir eingebunden sind, weisen uns Identitäten zu, deren Übernahme verpflichtend ist und deren Verweigerung Sanktionen nach sich zieht. Andererseits verbleiben uns Lebensbereiche und Gestaltungsmöglichkeiten, in denen wir Aspekte unserer Identität flexibel und individuell ausformulieren können. (...) So kann ich mich beim Sieg der Nationalmannschaft vielleicht gern als Deutscher präsentieren, beim Fehlverhalten meiner Landsleute im Ausland aber lieber von meiner nationalen Zugehörigkeit distanzieren und sie in dieser Situation für meine Person als irrelevant erklären« (Lucius-Hoene/Deppermann 2004: 49f.).

Den von Filiciak geäußerten Gedanken, dass wir in einer »culture of simulation« leben, verfolgen auch andere Postmodernisten, die meinen, dass die Grenzen zwischen dem Realen und dem Fiktionalen verschwunden sind. So hat Manuel Castells neben dem Begriff der Netzwerkgesellschaft auch den der realen Virtualität geprägt (Castells 2001) und spricht damit einen wichtigen Punkt an. Es geht um die Frage der zu gebrauchenden Terminologie, wenn von virtuellen Welten gesprochen wird. Wie schon Guimarães (2006:145) feststellt, kann die Dichotomie real-virtuell nicht aufrechterhalten werden, denn das Gegenteil von real ist unreal, was von virtuellen Welten keineswegs gesagt werden kann. Auch die von ihm vorgeschlagene Alternative online-offline, mit der alles, was nicht im Internet bzw. in den virtuellen Welten passiert, als offline bezeichnet wird, ist problematisch, sieht sie doch die Dinge aus einer Online-Perspektive. Offline hat dabei die Konnotation von alt und nicht aktuell. Wie sich oben bereits andeutete, wird in dieser Arbeit von virtuell in Bezug auf die virtuellen Welten und das Internet und physisch in Bezug auf die physische Welt gesprochen werden. Es scheint ebenso wertneutral wie umfassend zu sein.

Die oben angesprochenen Fragen zum Wandel der Identität legen nahe, dass die bislang gängigen Konzepte erweitert werden müssen, oder, wie es Sherry Turkle darstellt: »Die virtuellen Gemeinschaften stellen einen einschneidend neuen Kontext dar, in dem man über die menschliche Identität im Internet-Zeitalter nachdenken kann« (Turkle nach Castells 2001:407). Identität ist kein statisches Gebilde mehr, oder besser gesagt, sie war es nie, ist es jetzt aber umso weniger. Filiciak legt zwei Möglichkeiten nahe, Identität neu zu beschreiben. Die perfekte Metapher, um den Benutzer elektronischer Medien zu beschreiben, sei das Rhizom. Der Begriff (von griech. *rhizoma* das Eingewurzelte) bezeichnet in der Botanik ein dicht unter der Oberfläche wachsendes Wurzelsystem. Von Gilles Deleuze und Félix Guattari wurde der Begriff in die Philosophie eingeführt und stellt einen Gegenpol zur Baummetapher

hierarchischer Strukturen dar. Wir können nicht mehr, so meint Filiciak, von einer einzelnen Identität sprechen, die zeitlich begrenzte Unteridentitäten schafft. »Thus, in the era of electronic media we should rather talk about hyperidentity, which is related to identity as a hypertext to a text« (Filiciak 2003:97). Die Schaffung von Identität ist niemals abgeschlossen. Wir arbeiten zeitlebens daran, wobei wir ständig aus einer Fülle an Möglichkeiten wählen. Der Begriff der »hyperidentity« ist nicht nur eine Analogie zum dieser Tage allgegenwärtigen Hyperlink im Internet, sondern scheint tatsächlich eine gute Herangehensweise an die Frage nach der Identität in Zeiten des Internet und virtueller Welten zu sein. Der Ansatz scheint mir Erfolg versprechender, als MacKinnons Begriff von der *persona*. Begreift dieser Ansatz den Avatar<sup>92</sup> nur als gewissermaßen aufgesetzte Tarnung des Nutzers, so geht Filiciak vom Avatar als Teil der Identität aus. Allein die Tatsache, dass der Nutzer den Avatar gestaltet, um damit in der virtuellen Umgebung aufzutreten, wie er auch sein Auftreten in anderen (physische) Umgebungen an diese anpasst, berechtigt diese Betrachtungsweise.

Natürlich ist, wie oben schon angeklungen ist, nicht nur das Internet dafür verantwortlich, dass in den Sozialwissenschaften über Identität nachgedacht wird. Auch »moderne Identitätstheorien sozialkonstruktivistischer und interaktionistischer Genese« begreifen Identität nicht als etwas statisches und unveränderliches, »sondern als lebenslangen, offenen Prozess. So wird in diesen Ansätzen auch nicht ›die Identität‹ eines Menschen als monolithischer und ontologisierter Block beschrieben, sondern es werden die vielfältigen Formen von Identitätskonstruktionen als alltägliche ›Identitätsarbeit‹ in den unterschiedlichen Domänen der Lebenswelt dargestellt« (Lucius-Hoene/Deppermann 2004:48f.).

Wie angesprochen, kann der Avatar in einer virtuellen Welt dann als weitere Identität betrachtet werden, die zwar nicht mit dem ihn steuernden Benutzer zusammenfällt<sup>93</sup>, mit dem sich der Benutzer aber so stark identifizieren kann, dass er vom Avatar als »ich« spricht. Nicht nur deshalb ist der Avatar in

---

92 Zwar spricht MacKinnon nicht von Avataren. Aber die Usenet-Profile, mit denen er sich beschäftigt, fallen heute auch unter einen weiter gefassten Avatar-Begriff, so dass es kein Fehler ist, sie hierunter zu behandeln. Wo immer im Internet ein Profil erstellt werden muss, bei dem ein Bild zur Repräsentation des jeweiligen Users dient, sei das auch noch so unpersönlich, kann von einem Avatar gesprochen werden.

93 Filiciak schreibt: »In the foreseeable future, when simulations will be closer to perfection (...), differentiation between artificial and real or between outside and inside will be blurred« (Filiciak 2003:98). Ein paar Jahre wird das aber noch dauern, wie schon mit dem Beispiel von Google Earth weiter oben deutlich wurde.

Second Life weit mehr als eine Spielfigur, wie wir sie von einem Mensch-är-gere-dich-nicht-Brett kennen. Das liegt aber auch daran, dass Second Life, wie in Kapitel 3 gezeigt, kein Spiel ist.<sup>94</sup>

Im folgenden Kapitel komme ich auf das eigentliche Thema dieser Arbeit: Die Erforschung von Religion und Religiosität in der virtuellen Welt Second Life.

---

94 Allerdings ist auch die Identifikation mit Brettspielfiguren zuweilen zweifellos sehr hoch.

## 5 Religion in Second Life

Religion spielt, glaubt man Linden Lab-Chef Rosedale, »schon seit der ersten Testphase«<sup>95</sup> eine Rolle in Second Life. Es ist schwer daran zu zweifeln, schaut man sich die virtuelle Welt unter diesen Gesichtspunkten heute an. Die interne Suchmaschine<sup>96</sup> bietet allein zum Begriff »Church« über 100 Treffer.<sup>97</sup> Gleiches gilt für »Temple«. »Mosque« (6 Treffer) und »Synagogue« (3) sind da deutlich weniger oft vertreten. Erstaunlich viele Treffer ergibt mit 49 Treffern auch das Schlagwort »Witch«, womit es deutlich vor »Religion« (30) liegt.

Dass es deutlich mehr Kirchen als Synagogen und Moscheen in Second Life gibt, ist nicht weiter verwunderlich. Unter Punkt 2 habe ich bereits angesprochen, dass SL eine besonders von US-Amerikanern und Europäern genutzte virtuelle Welt ist, so dass entsprechend auch die hier in erster Linie vertretenen Religionen dort anzutreffen sind. Zusammen mit Peter L. Bergers These von der Säkularisierung als intellektuellem und europäischem Phänomen (Berger 1999, 2001, 2002; ausführlich siehe Kapitel 6) könnte man annehmen, dass die meisten Kirchen, die aus religiösen Beweggründen in SL gebaut wurden, von US-Amerikanern gebaut wurden.<sup>98</sup>

### 5.1 Religiöse Gebäude in Second Life: eine Art Typologie<sup>99</sup>

Während meiner Forschung in Second Life haben sich fünf verschiedene Beweggründe von Benutzern herauskristallisiert, im Metaversum ein religiöses

---

95 <http://www.vanityfair.de/articles/leute/philip-rosedale/2007/03/15/00100/> (letzter Zugriff: 27.01.2008).

96 Gesucht wird nach Schlagwörtern, so genannten Tags, die von den Besitzern der Gebäude vergeben werden. Dabei kann jeder Besitzer mehrere Tags vergeben, was dazu führt, dass das gleiche Gebäude unter verschiedenen Begriffen zu finden ist. Zum Beispiel kann ein Hindu-Tempel sowohl durch das Schlagwort, »Hindu« wie auch durch das Schlagwort »Temple« gefunden werden, aber auch unter »religion« oder sogar »sex«, wenn der Besitzer das als Tag eingegeben hat.

97 Genauer kann die Zahl leider nicht angegeben werden, denn jede Anfrage, die über 100 Treffer ergibt, wird mit »>100« angezeigt. Sie Suchanfrage stammt vom 01.12.2007.

98 Ich möchte betonen, dass es sich hierbei lediglich um eine Annahme handelt, die (noch) nicht durch Ergebnisse quantitativer Studien untermauert werden kann.

99 Um Missverständnissen vorzubeugen möchte ich betonen, dass es sich hier nicht um eine kunsthistorische oder architektonische Untersuchung handelt. Als Religionswissenschaftler bin ich auf diesen Gebieten zu wenig bewandert, als dass ich mich damit befassen könnte.



Gebäude zu bauen oder bauen zu lassen. Zuweilen sind die Grenzen zwischen den fünf Typen fließend, aber als Tendenzen lassen sie sich doch erkennen.

### 5.1.1 Ästhetische Beweggründe

Second Life bietet seinen Benutzern die Gelegenheit, im Rahmen der jeweiligen Programmierfähigkeit ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen. Vielen Benutzern macht es Spaß, Gebäude zu errichten und diese anderen zur Betrachtung und zum Gebrauch zur Verfügung zu stellen. Religiöse Gebäude stellen dabei eine besondere Herausforderung dar, denn zum einen stellen gerade Replikate historischer Bauten besondere Ansprüche an die Fähigkeiten der »Baumeister«, zum anderen haben sie einen großen ästhetischen Mehrwert.

So hat Martin Hiddink, 42, Katholik, die ehemalige Moschee und jetzige Kathedrale in Córdoba, Spanien, die Mezquita, virtuell nachgebaut. »I wanted something beautiful, light-filled and emotional«, sagte er der Zeitung USA Today.<sup>100</sup> Nachdem das Gebäude von Angreifern beschädigt worden war,<sup>101</sup> reparierte er es und schenkte es der Islamic Society in Second Life. Auch eine gotische Kathedrale hat Hiddink erbaut.

### 5.1.2 Spaßkirchen

Dazu zählen etwa die Church of Elvis und die Church of Satan. Mit »Spaßkirchen« sind hier Kirchen gemeint, die Religion als Medium für Humor oder Satire nehmen. Ein Beispiel im Internet dafür ist »Thee Church ov Moo«,<sup>102</sup> der sich auch schon Religionswissenschaftler angenommen haben.<sup>103</sup> Auch die »Church of the flying spaghetti monster«<sup>104</sup> kann man dazu zählen, denn ohne das Internet hätte sie sich bei weitem nicht so schnell verbreiten können.

---

100 [http://www.usatoday.com/tech/gaming/2007-04-01-second-life-religion\\_N.htm](http://www.usatoday.com/tech/gaming/2007-04-01-second-life-religion_N.htm) (letzter Zugriff: 02.04.2009).

101 Eigentlich ist es in Second Life nicht vorgesehen, dass man beschädigen und zerstören kann. Da die Nutzer mit ausreichendem Wissen das System sehr grundlegend manipulieren können, sind solche Eingriffe möglich.

102 <http://www.churchofmoo.com/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

103 siehe Dawson/Hennebry 2004:169ff.

104 <http://venganza.org/> (letzter Zugriff: 02.04.2009). Ein Artikel über die Kirche ist hier zu finden: <http://fudder.de/artikel/2006/08/17/folgt-der-nudel/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

Bei der Church of Elvis handelt es sich um einen kirchenähnlichen Bau, der mit jedem Pixel dem »King of Rock'n'Roll«, Elvis Presley, gewidmet ist.

Die Church of Satan ist nicht, wie man vermuten könnte, von einem Satanisten errichtet worden, sondern vom Keyboard-Spieler einer Hard Rock-Band, N. C., der mir gegenüber äußerte, dass eine solche Kirche Second Life noch fehlen würde. »I combined it slightly with vampirism. People love a bit of blood in SL.« Allerdings würde sich die Kirche zuweilen Engelattacken ausgesetzt sehen. Einmal seien zwei Engel mit Schwertern gekommen, hätten lateinische Texte über den Textchat verbreitet und N. C. und seine Freunde angegriffen.

Natürlich gibt es auch wirkliche satanische Kirchen und Gruppen in Second Life, die sich weitaus ernster nehmen. Genauso haben aber auch andere »Spaßkirchen« in SL Eingang gefunden. Der Terminus »Spaßkirche« oder auch »parody religion« (Chidester 2005:192) ist in jeder Hinsicht mit Vorsicht und Bedacht zu wählen. So wehrten sich die »Discordians«<sup>105</sup> erfolgreich dagegen, bei der Suchmaschine Yahoo unter der Kategorie »Parody Religions« geführt zu werden. Stattdessen wollten sie unter »Religions and Faiths« geführt werden, denn, so eines ihrer Mitglieder in einem Brief an Yahoo: »If Discordianism is a ›Parody‹, then why aren't the alleged faiths of ›Christianity‹, ›Judaism‹, ›Islam‹ or ›Hinduism‹?« (Chidester 2005:199). Eine sicherlich berechtigte Frage.

Einen guten Überblick über »virtual religions«, die sich erst durch das Internet gegründet haben, bietet das gleichnamige Kapitel in Chidester 2005 und das Blog: <http://unusualchurches.blogspot.com/>.

### 5.1.3 Real Life-Gemeinden in Second Life

Da Second Life eine aus den USA stammende virtuelle Welt ist, befinden sich unter den RL-Gemeinden dort viele evangelikale Freikirchen amerikanischen Ursprungs wie etwa die Living Church of God<sup>106</sup> oder die LifeChurch.tv.<sup>107</sup> Ist

105 Laut Robert Wilson erhebt der Diskordianismus den Anspruch, »die erste *echte* Religion der Welt zu sein, und fußt auf der Anbetung von Eris, der Göttin des Chaos.« Für manche sei es nur ein komplizierter Witz, der sich als Religion ausgibt. Dem halten die Diskordianer entgegen, sie seien eine Religion, die sich als komplizierter Witz ausbebe. »Sie spalten sich in zwei Lager, getreu ihrer Devise ›Wir Diskordianer müssen auseinanderhalten!‹« (Wilson 2002:138; Hervorhebung dort).

106 <http://www.lcg.org/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

es bei Freikirchen mit missionarischen Zügen vielleicht noch eher verständlich und anzunehmen, dass sie SL für sich neben dem Internet als weitere Plattform entdeckt hat, ist das beim Beispiel, das ich hier präsentieren möchte, nicht so offensichtlich.

Es handelt sich um die jüdische Gemeinde in Delft, Holland. Das geistliche Oberhaupt, R. W., war auf der Suche nach einem Medium, um auch seine weiter entfernt wohnenden Gemeindemitglieder zu erreichen. Nachdem er anfangs versucht hatte, mittels einer Website einen »Begegnungsort«, ein virtuelles Gemeindezentrum zu schaffen, stieß er im Mai 2007 bei der Suche nach einer geeigneten virtuellen Welt auf Second Life. Statt eines einfachen Hauses, wie er es zu Anfang geplant hatte, baute er den Jerusalemer Zweiten Tempel mit den Erweiterungen von König Herodes nach. Aufgenommen wurde es von seiner Gemeinde »with great respect and joy«. Zwar steht er einer dem Reform-Judentum zugewandten Gemeinde vor, doch ist er sich sicher, dass auch manche orthodoxe Richtungen diesen Schritt wagen könnten. »The Chabad-community<sup>108</sup> would be capable and willing to do a thing like this, but they haven't thought of it. (...)They build and maintain their own IT-network, and use the most modern communication techniques.«

Er selbst erlebe die religiöse Aktivität in Second Life auch als etwas sehr positives. So fühle er sich mit seinen Vorfahren verbunden, wenn er im Tempel bete. Er könne sich so vorstellen, wie sie damals gebetet hätten. Auch wären durch SL Menschen auf seine Gemeinde aufmerksam geworden und wären ihr im RL beigetreten.

Die positive Resonanz in der Gemeinde wird mir von einem Gemeindemitglied bestätigt, A. B., den ich zufällig treffe. Die Gemeinde sei sehr offen, feiere ihre Feste und Gottesdienste auch mit Nichtjuden. Es sei, so sagt er, eine gute Sache, diesen Tempel in Second Life zu haben. Der 65-jährige Niederländer ist keineswegs ein typischer SL-Benutzer, sondern in erster Linie zum Ausleben seiner Religiosität in-world. Sein Avatar ist ein Basismodell, muskulös, aber mit schütterem Haupthaar, dessen einzige Besonderheit eine Kippa, eine traditionelle jüdische Kopfbedeckung ist. Abgesehen davon deutet nichts darauf hin, dass er viel Mühe auf das Erscheinungsbild des Avatars verwendet hätte.

Ein weiteres Beispiel ist das Projekt »Kirche in virtuellen Welten«<sup>109</sup> des Erzbistums Freiburg. Seit November 2008 trifft sich eine kleine Gemeinde

---

107 <http://www.lifechurch.tv/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

108 <http://www.chabad.org/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

109 <http://www.kirche-in-virtuellen-welten.de/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

(meist rund zehn Personen) im virtuellen Nachbau der Kirche St. Georg (eigentlich auf der Bodensee-Insel Reichenau), betet gemeinsam und veranstaltet Bibelkreise. Einige der Gemeindemitglieder haben sich nur einen SL-Account zugelegt, um hier teilnehmen zu können.<sup>110</sup>

#### 5.1.4 Kirchen zu Lehrzwecken

Obwohl dieser Punkt sicherlich (noch) nicht die große Masse der religiösen Gebäude in Second Life einnimmt, ist er doch sehr interessant: Kirchen, die zu Lehrzwecken ins Metaversum gebaut wurden und werden. Als Beispiel möchte ich die christlich-orthodoxe Kirche »St. George« anführen. Miterbauerin ist Z. N., eine 39 Jahre alte amerikanische Professorin für mittelalterliche Geschichte. Zwar ist sie selbst orthodoxe Christin, ihr Hauptanliegen war es aber, eine originalgetreue Nachbildung einer »Eastern Orthodox Church« zu bauen. »I was very knowledgeable about Byzantine History as well as Eastern Orthodox church history. I thought why not build a really good (100% accurate) Orthodox Church for people to visit and learn something about as well.« Sie betont, dass es niemals ihr Anliegen war, aktive Missionierung zu betreiben. »The St George area is for educational purposes only.« Die Absicht sei ganz klar: »to teach people about Byzantine/Eastern Orthodox church history.« Deshalb werden auch keine Gottesdienste abgehalten.

Z. N. bezeichnet die Kirche als eine der präzisesten und detailliertesten in Second Life. »The building itself is almost entirely hand-made, photoshop techniques have been used sparingly and only to accent the build.«(sic!) Alle Ikonen stammen aus orthodoxen Kirchen in Europa und den USA. Das Gebäude selbst ist in byzantinischem Stil gehalten mit Elementen serbischer, griechischer und russischer Kirchen. Die Gruppe derer, die bei der Realisierung mitgearbeitet haben, umfasst Serben, Briten, Amerikaner, Deutsche, Russen, Australier, Griechen und Niederländer.

Es wird allerdings klar, dass die Gruppe nicht ausschließlich einen Bildungsauftrag vertritt. In der Folge soll noch eine Ikonengalerie entstehen, wobei auf einer Notecard die Bedeutung der Ikone in nicht mehr vollkommener wissenschaftlicher Neutralität, sondern aus einer religiösen Innenperspektive beschrieben wird:

---

110 <http://fudder.de/artikel/2009/04/01/wie-sich-die-kirchen-im-web-20-praesentieren/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

»Eastern Orthodox icons are images giving us glimpses into the spiritual world, images that bring us into a more complete, unbroken reality. Icon writers (they are called writers not painters) understand this fundamental concept. Yet icons are not only boards with images; humans are icons as well, made and called to reflect that complete, unbroken reality. So, we offer St George to SL as our icon, written by a community seeking that Complete, Unbroken Reality.«

### 5.1.5 Einzelpersonen

Dieser fünfte Punkt ist der für diese Arbeit interessanteste. Es handelt sich um Einzelpersonen, die sich entscheiden, in Second Life ein religiöses Gebäude bauen und ihre Religiosität auszuleben. Sie haben, anders als die Living Church of God oder R. W. mit seiner jüdischen Gemeinde, keine Gemeinde hinter sich. Trotzdem bauen sie religiöse Gebäude, um ihrer Religiosität Ausdruck zu verleihen. Oft werden sie auch Priester ihrer Gebäude und halten dort Rituale ab.

Wie schon oben erwähnt, sind die Grenzen zwischen den verschiedenen Typen bzw. Beweggründen fließend. So ist es etwa vorstellbar, dass R. W. auch ohne seine Gemeinde den Schritt ins Metaversum gewagt hätte und dadurch unter diesem Punkt aufgetaucht wäre, und auch bei einer Aussage des unter 5.1.1 erwähnte Martin Hiddink (»Every time you consider something beautiful or you are touched by love or beauty, you see God.«<sup>111</sup>) liegt es nicht allzu fern, ihm auch religiöse Motivation zu unterstellen.

Im Weiteren sollen nun vier Einzelpersonen vorgestellt werden, die einen unterschiedlichen religiösen Hintergrund haben, denen aber gemeinsam ist, dass sie religiöse Gebäude in Second Life besitzen, diese auch gebaut haben und dort zum Teil als religiöser Spezialist Rituale und Zeremonien abhalten, ohne im RL dazu ausgebildet worden zu sein.<sup>112</sup> Der Vorstellung vorausgehen sollen allerdings ein paar Anmerkungen zur Methode, die sicherlich gerade bei einem neuen Feld wie SL von großer Bedeutung ist.

Im Rückgriff auf die im zweiten Kapitel von Helland (2.2) gemachte Unterscheidung zwischen offiziellen und inoffiziellen religiösen Gruppierungen können wir hier von offiziellen und inoffiziellen religiösen Gebäuden sprechen, wobei erstere diejenigen bezeichnen, die von einer bereits in RL bestehenden

---

111 [http://www.usatoday.com/tech/gaming/2007-04-01-second-life-religion\\_N.htm](http://www.usatoday.com/tech/gaming/2007-04-01-second-life-religion_N.htm) (letzter Zugriff: 02.04.2009).

112 Natürlich kommt das auch im RL vor, besonders im Zusammenhang mit neuen religiösen Bewegungen.

Gruppe oder Gemeinde errichtet wurden, während die Bezeichnung »inoffiziell« für die von Einzelpersonen errichteten Gebäude zutrifft. Allerdings kann sich um diese inoffiziellen religiösen Gebäude eine Gemeinde etablieren, so dass sie sich zu offiziellen religiösen Gebäuden wandeln.

## 5.2 Anmerkungen zur Forschungsmethode

Die Möglichkeiten, das Internet zu erforschen, sind vielfältig. Abhängig von der jeweiligen Fragestellung kann man Websites untersuchen (siehe Dawson/Hennebry 2004), Chatrooms beobachten (siehe O'Leary 2004) oder Webmaster per Email interviewen (siehe Dawson/Hennebry 2004). Die Methodenvielfalt für die Erforschung virtueller Welten ist sogar noch größer, da hier im Prinzip alle Methoden angewandt werden können, die auch in der physischen Welt zum Einsatz kommen können. Selbst das Face-to-Face-Interview<sup>113</sup>, der persönliche Kontakt mit der Zielperson also, kann zum Einsatz kommen, wenn man sie kennt und die Möglichkeit hat, mit ihr ein Treffen in der physischen Welt zu arrangieren. Eine Alternative ist sicherlich das Face-to-Face-Interview mit dem Avatar, besonders dann, wenn wir Filiciaks Argumentation (siehe Kapitel 4.2) folgen und den Avatar als Teil der Identität der Person betrachten, die vor dem Computer sitzt und den Avatar steuert.

Auch die verschiedenen Arten der Beobachtung, ob offen, verdeckt, Lehrlingsmethode etc. (genauer Knoblauch 2003:72ff.), sind ohne weiteres umsetzbar, wobei der Kontakt zu den Zielpersonen sicherlich einfacher herzustellen ist, als in der physischen Welt, weil der Umgang miteinander in virtuellen Welten generell von einer ganz anderen Offenheit geprägt ist, allerdings auch von einer nicht außer Acht zu lassenden Oberflächlichkeit. Der Vorwurf, dass die Onlineforschung keine brauchbaren Ergebnisse zutage fördert, kann allerdings fallengelassen werden. Allein die Tatsache, dass ethnographische Methoden auf das Internet und virtuelle Welten angewandt werden können, spricht für Christine Hine dafür, dass es als kulturelles Artefakt betrachtet werden muss, sei doch Ethnographie eine Methode, Kultur zu verstehen.

---

113 Ich bevorzuge die Bezeichnung Face-toFace-Interview für Interviews in der physischen Welt mit einem direkten menschlichen Gegenüber. Hine (2006) und andere sprechen von Offline-Interviews in Abgrenzung zu Online-Interviews. Zur Problematik dieser Begrifflichkeit siehe auch Kapitel 4.2.

»Perceptions that the medium is too restricted to promote true sociality, stemming from the earlier experimental studies, have increasingly come into question, thanks to the compelling descriptions of sustained online interactions and the formation of social structures« (Hine 2006:8).

Allerdings ist es unabdingbar, dass sich der Forscher der neuen Umgebung anpasst. »They have to find ways of immersing themselves in life as it is lived online, and as it connects through into offline social spheres« (Hine 2006:18). Online zu forschen bedeutet weit mehr, als nur eine Email schreiben zu können.

Allerdings ist die Möglichkeit textbasierter Befragung ein wichtiges Element der Onlineforschung. In virtuellen Welten tritt dann noch Textchat und der Austausch von Instant Messages (IM)<sup>114</sup> hinzu. Zwar bietet Second Life seit September 2007 die Möglichkeit des Voice-Chat an, also des tatsächlichen Gesprächs, ähnlich einem Telefonat, allerdings birgt das einige Tücken. Von der technischen Seite aus betrachtet sind die Voice-Chat-Interviews nicht so leicht aufzuzeichnen bzw. beanspruchen dafür zusätzliche Programme. Zwar gibt es für den PC ein geeignetes Programm, Fraps<sup>115</sup>, dass Videomitschnitte ermöglicht, für den Mac ist das allerdings nicht erhältlich. Des Weiteren nehmen Voice-Chat-Interviews einen nicht unbedeutenden Teil des Gefühls der Immersion. Übertragen wird nämlich nicht nur die Stimme des Gegenübers, sondern, je nach Qualität der Leitung und der Hardware (Mikrofon, Computer, etc.), auch diverse Nebengeräusche wie schließende Türen, klappernde Teller oder sogar die Klospülung aus der Nachbarwohnung. Allein schon das permanente Schnaufen oder Schnäuzen des Gesprächspartners kann einen daran erinnern, dass man sich keineswegs mit dem jungen, gut gebauten Avatar vor einem unterhält, sondern mit einem wahrscheinlich nicht ganz schlanken und deshalb kurzatmigen Mann mittleren Alters, der irgendwo in den USA vor seinem Computer sitzt.

Email-Interviews und Interviews via IM haben Vor- und Nachteile. Natürlich können sie nur als etwas schlechteres gesehen werden, nimmt man das Face-to-Face-Interview als den goldenen Standard, denn weder kann man die direkte Reaktion der Zielperson auf eine Frage sehen, noch weiß man, wie lange sie überlegt hat, ehe sie die Antwort formulierte. Andererseits kann

---

114 Instant Messages bieten den Vorteil, dass man in Echtzeit mit jemandem kommunizieren kann, dessen Avatar sich nicht in der unmittelbaren Umgebung befindet. Ist der Gesprächspartner nicht in-world, so wird die Nachricht gespeichert und sowohl als Email, als auch beim nächsten Login zugestellt.

115 <http://www.fraps.com/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).

gerade darin ein Vorteil liegen, denn die Reflexion über eine Frage kann zu genaueren, detaillierteren und ausführlicheren Antworten führen. Manche Zielpersonen werden offener antworten, weil niemand erwartungsvoll vor ihnen sitzt und sie die Antwort außerhalb dieser möglicherweise als Druck empfundenen Situation formulieren können. Andere wiederum werden gerade deshalb weniger schnell, weniger ausführlich oder gar nicht antworten. Ein Nachteil ist sicherlich auch, dass man physische Gesten nicht wahrnehmen kann bzw. dass man sie selbst durch Text ersetzen muss, in erster Linie durch so genannte Emoticons<sup>116</sup> und feste Kürzel<sup>117</sup> (Kivits 2006:40). Denn Worte, wie wir sie im alltäglichen Gebrauch benutzen, sind für die textbasierte Kommunikation ungenügend (siehe auch MacKinnon 1995:114f.).

Der Vorteil des Email-Interviews ist allerdings, dass man nicht auf den gemeinsamen Termin angewiesen ist. Es ist eine asynchrone Methode des Interviewens. »The one-to-one relationship between the researcher and the respondent, as well as the repetitive email exchanges, make interviewing by email a personal and thoughtful form of communication« (Kivits 2006:35). Ein Nachteil ist sicherlich, dass man nicht direkt nachhaken kann. Der darin enthaltene Vorteil ist, dass man die Antworten genauer lesen kann und eventuelle Nachfragen nicht ad-hoc stellen muss, sondern auch mal eine Nacht darüber schlafen kann.

Eine wichtige Frage ist sicherlich, wie mittels Emails<sup>118</sup> ein Vertrauensverhältnis aufgebaut werden kann. Die dazu verfassten wissenschaftlichen Artikel (siehe etwa Hine 2006 und Kivits 2006) decken sich mit meinen eigenen Beobachtungen. Wie auch bei Face-to-Face-Interviews sollte man einerseits möglichst natürlich sein, sich andererseits aber auch auf das Gegenüber einlassen. Bei Email-Interviews ist es sehr hilfreich, wenn man möglichst viel von sich preisgibt. Kivits empfiehlt zum Beispiel, auch über die eigenen Hobbies zu sprechen, die Umstände, die das Interview<sup>119</sup> notwendig machen bzw. der Kontext oder das Projekt, in dem es stattfindet. Auch sollte der Forscher nicht nur für die eigene Fragestellung Interesse zeigen, sondern auf Zwischentöne,

---

116 »Doppelpunkt-Bindestrich-Klammer zu« :- ) für ein Lächeln, »Strichpunkt-Bindestrich-Klammer zu« ;-) für ein Zwinkern, etc.

117 »lol« für »laughing out loud« oder »lots of laugh«, »omg« für »oh my God« etc.

118 Das im Folgenden Gesagte trifft größtenteils auch auf IM-Interviews zu.

119 Beziehungsweise die Interviews, denn in der Regel reicht eine Email nicht aus. Je nach Thema und Zeit des Forschers kann sich die Kommunikation über mehrere Monate hinziehen.



Randbemerkungen und gegebenenfalls jahreszeitliche oder politische Veränderungen im Land des Interviewten eingehen.

Von großer Wichtigkeit ist, sich, besonders was die Anonymität seiner Zielpersonen bei einer späteren Veröffentlichung der Ergebnisse angeht, einen Ethikcode aufzuerlegen und diesen strikt einzuhalten. Verschiedene Forschungsorganisationen, wie die American Anthropologist Association (AAA) oder die International Sociological Association (ISA) haben solche »Codes of ethics«, die auch online einsehbar sind. Die ISA schreibt darin:

»The security, anonymity and privacy of research subjects and informants should be respected rigourously, in both quantitative and qualitative research. The sources of personal information obtained by researchers should be kept confidential, unless the informants have asked or agreed to be cited. Should informants be easily identifiable, researchers should remind them explicitly of the consequences that may follow from the publication of the research data and outcomes. Payment of informants, though acceptable in principle, should be discouraged as far as possible and subject to explicit conditions, with special regard to the reliability of the information provided.«<sup>120</sup>

### **5.3 Die Interviews**

Ich habe mich in dieser Arbeit für eine Mischung aus qualitativen Interviews und halb standardisierten Leitfadeninterviews entschieden. Hinzu kam natürlich auch lebensweltliche Erforschung, sofern man Second Life als Teil der Lebenswelt bezeichnen möchte, was ich tue. Je nach Fragestellung wäre auch teilnehmende Beobachtung eine sinnvolle Alternative gewesen, die ich aber größtenteils nicht zum Einsatz kommen ließ. Zwar beobachtete ich einige Gottesdienste und Zeremonien in Second Life, in dieser Arbeit geht es aber in erster Linie um die Personen, die diese Gottesdienste und Zeremonien gestaltet und die religiösen Stätten (Kirchen, Tempel, Steinkreise, etc.) gebaut haben.

#### **5.3.1 Die Interviewpartner**

Im Zuge der Vorbereitung eines Vortrages für das 14. Studierendensymposium der Religionswissenschaft 2007 in Leipzig über Religion in Second Life »stolperte« ich über zwei Dinge, die von maßgeblichem Einfluss für diese Arbeit

---

120 [http://www.ucm.es/info/isa/about/isa\\_code\\_of\\_ethics.htm](http://www.ucm.es/info/isa/about/isa_code_of_ethics.htm) (letzter Zugriff: 27.01.2008).

sein sollten. Zum einen las ich einen Artikel von Hubert Knoblauch, in dem er die These aufstellte, dass besonders christlich-fundamentalistische Gruppierungen und alle unter New Age/Esoterik zu subsumierenden Gruppierungen dazu neigten, ihrer Religiosität auf individualistische Art und Weise Ausdruck zu verleihen (Knoblauch 1997:182f.). Zum anderen traf ich in Second Life zwei Leute, die ein religiöses Gebäude gebaut hatten, ohne eine religiöse Organisation im Rücken zu haben, und die beide von sich aus sagten, dass es für sie eine Art Gottesdienst darstelle, dieses Gebäude in Second Life gebaut zu haben. Sie würden damit Gott ehren. Bei einem handelte es sich um den Betreiber einer christlichen Kirche, beim anderen um den eines Krishna-Tempels. Beide hatten neben der Kirche noch mehr »Accessoires« gebaut. So war neben dem Tempel eine Ausstellung zur in der Bhagavad-Gita erwähnten Schlacht, ein Buchladen und die Möglichkeit, per Audio-Stream Lesungen und Unterweisungen des Gurus des Erbauers zu hören. Bei der Kirche waren ein Garten und ein paar weitere Gebäude angeschlossen, wovon eines ein Freizeitzentrum mit Kino, Schwimmbad und Billardtischen war. Auch hier war ein Buchladen integriert. Der Christ wie auch der Krishna-Anhänger bestätigten auf den ersten Blick Knoblauchs Hypothese, was ich besonders im Kontext von Second Life erstaunlich und faszinierend fand.

Der Frage weiter nachgehend beschloss ich, mich im Rahmen der Magisterarbeit weiter damit zu beschäftigen und zu prüfen, ob die beiden Personen Einzelfälle darstellten, oder ob sich noch weitere SL-Nutzer finden würden, die aus ähnlichen Beweggründen religiöse Gebäude in das Metaversum gebaut hatten.

Die möglichen Zielpersonen zu finden ist in SL relativ einfach, wenn man die Gebäude findet kann. Zu diesem Zweck gibt es eine Suchfunktion, mit der die oben beschriebenen Schlagwortsuche möglich ist. Hat man das Gebäude gefunden, so reicht ein Klick mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Gebäudeteil. Die Anzeige informiert über Erbauungsdatum, Erbauer und derzeitigen Besitzer, denn nicht immer sind diese beiden identisch. Wie in Kapitel 3 dargelegt, verdienen viele Nutzer Geld damit, anderen ihre Dienste anzubieten und zum Beispiel auch zu bauen. Zuweilen wird auch erst gebaut, und der Besitzer wechselt erst später, wie unter 5.1.1 gezeigt.

Hat man den Besitzer ausfindig gemacht, kann man ihm über dessen Profil eine Instant Message schicken. Ist der Empfänger in-world, antwortet er meist sofort, sonst kann einige Zeit vergehen, wenige Stunden, mehrere Tage oder sogar Wochen. Das ist natürlich auch davon abhängig, wie häufig und wie lange sich die jeweilige Zielperson in Second Life aufhält.

Es fanden sich tatsächlich noch andere Nutzer, die aus ähnlichen oder sogar den gleichen Beweggründen ihre religiöse Stätte in die virtuelle Welt gebaut hatten. Ehe einige dieser Leute unten vorgestellt werden und sie im nächsten Kapitel in Zusammenhang mit der Theorie der individualisierten Religiosität gebracht werden sollen, möchte ich betonen, dass es sich um Experten-Interviews handelt. Es sind nicht x-beliebige SL-Nutzer, die ich zum Thema Religion befragt habe. Allein die Tatsache, dass sie eine religiöse Stätte gebaut haben und diese zum Teil sogar betreiben, macht sie zu Experten und unterscheidet sie grundlegend von anderen SL-Nutzern. Es gibt nämlich auch viele andere Nutzer, die in SL ihre Religiosität ausleben, etwa in kleinen Gruppen, die sich mehr oder minder regelmäßig ohne festen Ort treffen. Diese werden im Rahmen dieser Arbeit aber nicht Erwähnung finden, obwohl sie durchaus auch unter den Titel zu fassen wären.

#### **5.4 Die Kontaktaufnahme**

Um möglichst einheitliche Ergebnisse zu bekommen, habe ich versucht, alle Zielpersonen mit den gleichen Fragen zu konfrontieren und auf diese möglichst auch eine Antwort zu bekommen, was teilweise erst durch Nachfragen geschah. Basierend auf meinen hauptsächlichen Interessen habe ich einen Fragenkatalog zusammengestellt, der in einem Face-to-Face-Interview als Leitfaden gedient hätte, in dem ich die wichtigsten Fragen aufgelistet habe. Ehe ich die Zielpersonen mit diesen Fragen konfrontierte, nahm ich Kontakt auf und fragte nach der grundsätzlichen Bereitschaft, mir bei meiner Arbeit zur Verfügung zu stehen. Ich stellte mich mit RL-Namen vor, erklärte mein Anliegen, Alter und woher ich komme. Auch fragte ich, ob ich im Falle der Bereitschaft zur Mitarbeit die Fragen via IM schicken sollte, oder ob sie einen Austausch per Email bevorzugten. Die Angaben wiederholte ich in der Mail oder IM. Da die meisten Interviewpartner aus englischsprachigen Ländern kommen, hängte ich mit Verweis auf meine Nationalität auch vorgehend eine Entschuldigung für etwaige Fehler an, um nicht den Eindruck entstehen zu lassen, ich wäre ein ungebildeter Muttersprachler. Zwar sind grammatikalische Regeln und korrekte Rechtschreibung in Second Life nur von sehr untergeordneter Bedeutung, aber längst nicht jeder SL-Nutzer findet das gut. Die Anfrage sah wie folgt aus:

Dear XX,

thank you very much that you agreed to help me and answer my questions! But first I want to let you know who I am, so that you can be sure that you can trust me.

My RL-name is Christoph Mueller-Stoffels. I'm a master student at the University of Marburg, Germany, for comparative studies of religions (sometimes also known as history of religions). At the moment I'm writing my master thesis about religion in SL. If you have more questions feel free to ask!

It would be great if you could answer the questions below as detailed as possible, also the questions according your RL. I don't want to know your RL-name, but the information about your age, gender, nationality and profession could really help me in my study.

So, I hope I didn't forget anything. Please excuse all my mistakes in English...

Es folgten die Fragen zu den Punkten, die ich für wichtig erachtete, um eine grobe Skizze der Interviewpartner und ihrer Motivationen bezüglich der Errichtung bzw. des Betreibens religiöser Gebäude und/oder Stätten zu zeichnen. Das waren im Einzelnen:

- *Warum begann der/die Betreffende ein ›zweites Leben‹?* Von Interesse war für mich, welche Beweggründe ihn dazu bewogen, sich mit einer virtuellen Welt wie SL auseinanderzusetzen und dort einen nicht unbeträchtlichen Teil seiner Zeit zu verbringen.
- *Warum brachte er/sie seine Religion nach SL? Welche besonderen Gründe gab es dafür?*
- *Warum baute und/oder besaß er/sie eine Kirche/einen Tempel/eine religiöse Stätte in SL? Wie oben bereits gezeigt, kann es dafür verschiedene Motivationen geben.*
- *Führte er/sie auch eine Kirche/einen Tempel/eine religiöse Stätte in RL?* Die Frage zielt natürlich auch darauf ab, ob es sich beim Interviewpartner um einen religiösen Profi handelt, der bereits tiefergehende Erfahrungen als Betreiber einer religiösen Stätte hat, oder ob erst SL dieses Bedürfnis freilegte bzw. zu dessen Befriedigung beitrug.
- *Wie würde er/sie seine religiöse Einstellung beschreiben?* Fühlt sich der Interviewpartner einer bestehenden Religion verbunden und wenn ja, welcher? Wenn nein, woraus setzt sich die religiöse Einstellung zusammen?
- *Welche Intention verfolgte der/die Betreffende mit der Kirche/des Tempel/der religiöse Stätte in SL?* Ich wollte herausfinden, ob eine missionarische oder anders geartete Absicht vorlag.
- *Ich bat darum, sein/ihr religiöses Leben vor dem ersten Kontakt mit SL zu beschreiben.* Mein Interesse dabei war, ob der Interviewpartner bereits

vor dem Beginn des zweiten Lebens religiös aktiv war und wenn ja, wie. Das führte auch zur nächsten Frage.

- *Hatte das Engagement in SL in irgendeiner Art Einflüsse auf die Religiosität des/der Betreffenden gehabt?* Diese Frage fand ich besonders interessant, selbst wenn diese Arbeit nicht genug Material für tiefergehende Aussagen in diese Richtung sammeln kann, wäre es doch höchst interessant zu sehen, ob es eine Tendenz dafür gibt, dass virtuelle Welten Einflüsse auf die religiöse Einstellung haben können.
- *Abschließend bat ich um Angaben zu Alter, Geschlecht, Nationalität und den eventuellen Beruf in RL.* Auch wenn es sich nicht um eine quantitative Erhebung handelte, sind diese Angaben doch zumindest in begrenztem Maße interessant für die Auswertung der Interviews.

Im Laufe der Beschäftigung mit dem Thema taten sich verschiedene »Stolpersteine« auf, die ich zuvor nicht bedacht hatte. So stieß sich eine Zielperson an dem Ausdruck »religiös«, da sie sich selbst als spirituell betrachtete und mit »religiös« und »Religion« Institutionen assoziierte. Nachdem das Missverständnis ausgeräumt war, schickte sie mir die mit Abstand ausführlichsten Antworten von allen (siehe 5.5.3).

Überhaupt lag hier die größte Uneinheitlichkeit. Während einige ausführlich oder sogar sehr ausführlich antworteten, beschränkten sich andere auf einen Satz oder sogar ein Wort, wenn es die Frage zuließ. Dabei von einem mangelnden Vertrauensverhältnis zu sprechen wäre sicherlich falsch, denn die Antworten waren nicht übermäßig distanziert. Allerdings habe ich sicherlich nicht alles richtig gemacht, habe anfangs vielleicht zu direkt gefragt oder zu früh aufgehört zu fragen. Die Bedeutung des Kontakthaltens und des steten Stimulierens kann sicherlich nicht hoch genug eingeschätzt werden, denn nur so beginnt ein Interesse bei den Zielpersonen zu keimen.<sup>121</sup> Ist das erst einmal geschehen, so kann es sein, dass sie auch weiterhin und selbstständig das Interesse aufrecht erhalten und von sich aus weitere Anmerkungen und Gedanken schicken, eine Beobachtung, die Kivits teilt (Kivits 2006:47f.). Eine Zielperson bat mich, ihr die fertige Arbeit zu schicken, wenn sie denn in Englisch oder Spanisch verfasst würde, da sie sich selbst für vergleichende Religionswissenschaft interessierte. Das waren auch die beiden Sprachen, in denen sich die Kommunikation abspielte.

---

121 Eine Möglichkeit, die zwar noch in keiner Literatur erwähnt wird und auch von mir nicht genutzt wurde, wäre, eine Seite beim Internet-Netzwerk MySpace anzulegen, über das man die Interviewpartner informieren kann.

Die Tatsache, dass ich nur wenige Interviewpartner habe, die ich im Folgenden präsentieren möchte, führt sicherlich dazu, dass die Ergebnisse nur bedingt repräsentativ sind. Allerdings ist das Ziel der Arbeit auch vielmehr zu zeigen, dass sich mit der virtuellen Welt Second Life ein neues und hochinteressantes Forschungsgebiet für die Religionswissenschaft eröffnet. Alle weitere Forschung bleibt eventuellen Anschlussarbeiten vorbehalten.

## 5.5 Die Personen

Hier sollen nun fünf verschiedene Personen vorgestellt werden, die ihrer Religiosität in Second Life durch den Bau eines religiösen Gebäudes Ausdruck verliehen haben. Im Sinne der Anonymität meiner Interviewpartner werde ich die Avatarnamen nur als Kürzel verwenden, wie das bereits oben geschehen ist. Die RL-Namen sind mir nicht bekannt. Alle Kommunikation lief über Instant Messages und Email. Manchmal waren es nur zwei bis drei kürzere Nachrichten, manchmal ausgiebiger Austausch über einen längeren Zeitraum. Auch die geographischen Daten,<sup>122</sup> die zum Auffinden der Gebäude nötig sind bzw. dieses vereinfachen, werde ich im Sinne der Anonymität nicht preisgeben.

Die Beschreibungen der religiösen Gebäude und Stätten, die die Personen besitzen, ist bewusst kurz gehalten, da das Hauptaugenmerk auf den Personen selbst liegen soll. Die Reihenfolge der Personen ist beliebig.

### 5.5.1 Der Katholik

Als ersten möchte ich G. J. vorstellen, einen 41 Jahre alten Mann aus New England, USA, der von Beruf Krankenpfleger ist. Auf Second Life wurde er durch ein Blog aufmerksam, das er regelmäßig liest. Da die Welt »zweites Leben« heißt, beschloss er, einen Priester zu spielen, da er als junger Mann studiert hatte, um die Priesterwürde zu erlangen. Er meint: »I supposed that if I did have a second life, I would have become a priest.«<sup>123</sup>

Zu Beginn besaß oder baute er keine Kirche. Er stellte nur eine einfache Soutane her und verbrachte die meiste Zeit in der »Lost Garden of Apollo«-

---

122 Jeder Ort in Second Life ist mit drei Zahlen sowie dem Namen der Sim gekennzeichnet, die seine Position exakt bestimmen. Das ist vergleichbar mit Längen- und Breitengrad, sowie der Höhe über N. N.

123 Alle im Folgenden nicht anderweitig markierten Zitate sind den Interviews entnommen.

Sim.<sup>124</sup> Als er die Welt weiter erkundete, fand er eine Wild West-Sim, die die Zeit von Cowboys und Indianern wiederauferstehen lässt. Nachdem er festgestellt hatte, dass er kein guter »gun fighter« war, begann er, einen Missionar zu spielen. Es gab dort eine kleine Missionsstation, die er übernahm und sie »The Mission of Saint Jude« nannte. Die Administratoren der Sim waren einverstanden, und so wurde G. J. der Priester der Sim. Er sollte Hochzeiten und Beerdigungen durchführen, bei Hinrichtungen dabei sein und auch sonst alle Aufgaben erledigen, die die Rollenspielregeln dort für einen Priester anfallen ließen.

Nach kurzer Zeit wurde die Sim eingestellt.<sup>125</sup> Eine neue Wild West-Sim wurde eröffnet und G. J. wieder Priester der »Mission of Saint Jude«. Er versuchte sich auch als »masked vigilante«<sup>126</sup>, allerdings stellte er fest: »that was short lived«. Auch wurde er es müde, dass ständig die Kirche ausgeraubt und er erschossen wurde.<sup>127</sup> So hörte er auf, am Rollenspiel teilzunehmen, blieb aber trotzdem der Priester von St. Jude, wo er alle anfallenden Arbeiten wie Gottesdienste und ähnliches erledigte. Daneben spielt er in einer Harry Potter-Sim einen Lehrer für die Geschichte der Magie, spezialisiert auf Heilige Schriften und »Ancient Magic«.

G. J. besitzt auch eine andere Kirche in der Sim »Catholica«, »a religious based sim in SL«. Die nur »Church of Saint Jude« genannte Kirche beschreibt G. J. so: »It is a quiet place for meditation, and I can be found there most often when I am on line.« Etwa 700 Meter über der Kirche befindet sich ein Ort, den er »The Outpost« nennt. »This is a dark, mysterious tower in skybox<sup>128</sup> form ment to represent the darker history of the church.«

Sich selbst beschreibt G. J. als »Neo Thomist«, jemanden, der den theologischen und philosophischen Scharfsinn von »Saint Thomas Aquinas« schätzt.

---

124 Die Sim gilt als einer der schönsten Orte in SL. Wie der Name schon vermuten lässt, handelt es sich um ein Gegend, in der Erotik eine Rolle spielt. Allerdings ist sie »focused on mystery and a more thoughtful, seductive eroticism«. »It's the kind of place where at the end of a day's exploring you find yourself saying, 'You need at least a week'« (Carr/Pond 2007:83).

125 Mögliche Gründe dafür sind Streitereien zwischen den Administratoren und Zahlungsrückstände aus verschiedenen Gründen, wie schon in Kapitel 2 angedeutet.

126 Ein »vigilante« ist ein Mitglied einer Bürgerwehr oder auch jemand, der sich als der verlängerte Arm des Gesetzes versteht.

127 Wie in Kapitel 3 erwähnt, ist das in einigen ausgewählten Sims möglich. Auch kann man sich, wie das hier der Fall war, durch bestimmte Applikationen »sterblich« machen.

128 Eine Skybox ist ein Raum, der auch etwa als Garten gestaltet werden kann, der in beliebiger Höhe über dem Land schweben kann und keine Hänge- oder Haltevorrichtungen benötigt.

Das, so betont er, sei »in perfect keeping« mit der modernen katholischen Theologie. »I attend church with my family, but otherwise consider myself as a ›normal‹ Catholic.« Zum Einfluss von Second Life auf seine eigene Religiosität meint er: »I think SL has influenced me lightly in religious matters. I try to attend and take part in formal prayer sessions here. I add what I can to certain discussions, but generally just enjoy meeting people with common interests.«

Die Church of Saint Jude, die G. J. in der Sim Catholica betreibt, hat den Grundriss eines symmetrischen Kreuzes und ist außen in Naturstein-Optik gehalten. Ein Kirchturm mit Uhr erhebt sich in der Mitte. Innen zeigen im Hauptschiff und den beiden Seitenschiffen Bankreihen auf den Altar, auf dem verschiedengroße und teils brennende Kerzen stehen. Die Decke ist in schlichter Holz-Optik gestaltet, an den Wänden hängen diverse Heiligenikonen. Links hinter dem Altar erhebt sich die Kanzel. Dahinter befindet sich ein weiterer Altar in feiner Schnitz-Optik. Durch die detailliert gestalteten bunten Glasfenster fällt Licht. Über den Audio-Stream hört man Mönchschoräle.

### 5.5.2 Der Krishna-Anhänger

B. V. R. ist männlich, 44 Jahre alt und kommt aus Kolumbien. Im RL ist er Arzt. Auf Second Life wurde er durch eine australische Dokumentation aufmerksam, die er im Internet gesehen hatte. Im Unterschied zu G. J. ging er in seinen Antworten überhaupt nicht auf seine sonstigen Aktivitäten in SL ein, sondern beantwortete nur knapp und präzise die Fragen, wie sie oben formuliert sind.

Seine Religion brachte er in die virtuelle Welt, um Aspekte auszuformen, die im RL aufgrund seiner Arbeit nicht zum Zuge gekommen waren. Seinen Tempel baute B. V. R. zum einen als Tribut an Gott Krishna und an seinen Guru, den deutschen Bhakti Aloka Paramadvaiti Swami,<sup>129</sup> zum zweiten, um seiner Kreativität Ausdruck zu verleihen (»Primero como un tributo a Krishna y a mi Guru. Segundo para expresar mi creatividad«). Gleichzeitig hat er aber auch einen Tempel in RL, der auch der Öffentlichkeit zugänglich ist und zu dem verschiedene Beter (»devotos«) kommen. Er stehe jedem offen, der sich dafür interessiert.

Nun ließe sich sicherlich argumentieren, dass B. V. R. so doch in die dritte Kategorie gehört, also in die der Gemeinden in SL. Da ich aber keinerlei Anzei-

---

129 Mehr Informationen zu B. V. R.s Guru unter <http://www.vrinda.org/> (letzter Zugriff: 02.04.2009).



chen dafür habe, dass es sich hier um eine irgendwie geartete Gemeinde handelt, sehe ich die Einordnung unter die Einzelpersonen für gerechtfertigt.

Obwohl er seine religiöse Einstellung als sehr offen (»bastante flexible, mente abierta, no dogmatismo«) bezeichnet, ist es doch seine Intention, mit dem Tempel in SL den Vishnuismus zu verbreiten. Trotz dieses missionarischen Drangs, beschreibt er sich in der Zeit vor Second Life als religiös nicht sonderlich aktiv (»no muy activa«). Zwar folgte er den Vorschriften des Vishnuismus, aber ohne zu irgendwelchen Versammlungen zu gehen. Second Life hat hier quasi keine Veränderung herbeigeführt. So kommt es auch, dass er in seinem Tempel keine Zeremonien abhält. Allerdings hat das auch damit zu tun, dass er erst die Scripting-Sprache (LSL) erlernen muss. Ist das geschafft, will er ein paar Animationen programmieren. (»Estoy aprendiendo scripting para desarrollar unas aminaciones que representen un Arti. El cual se ofrecera 2 veces al dia.«)

Der Tempel ist sehr schlicht gehalten. Er ist quadratisch und wird an den vier Ecken von Säulen gestützt. Auf dem Dach befindet sich eine Kuppel, aus der eine Spitze ragt. Dieses Motiv wird an den Ecken verkleinert aufgegriffen. Drei Stufen führen in den etwas erhöhten Innenraum, der mit einem Teppich ausgelegt ist, auf dem sich zwei Meditationskissen befinden. Durch den Befehl »sit here«<sup>130</sup> setzt sich der Avatar im Schneidersitz auf das Kissen, wobei er auf den Altar schaut, auf dem Räucherstäbchen brennen und eine Schale Obst steht. Dahinter erhebt sich eine große Statue des tanzenden und Flöte spielenden Krishna. An der Vorderseite ist ein Bild angebracht, das aller Wahrscheinlichkeit nach B. V. R.s Guru zeigt (Titel: »Retrato de gurudeva«). Komplettiert wird der Tempel von je zwei großen Bildern an der rechten und linken Seitenwand, darunter das des ISKCON-Gründers A. C. Bhaktivedanta Swami Prabhupada. Die Innenseite der Kuppel zeigt auch eine Abbildung. Neben dem Tempel befinden sich ein Bildschirm und ein kleinerer Kuppelbau, der zur Meditation, zur Ruhe oder zum Gespräch gedacht ist. Über den Bildschirm kann man sich einen Vortrag des deutschen Gurus auf Spanisch anhören. Das Thema war zur Zeit meines letzten Besuchs (Januar 2008) die Abtreibung und das Wunder des Lebens.

---

130 Dieser Befehl lässt sich auf die meisten Gegenstände anwenden.

### 5.5.3 Die »self-styled neo-Druid«-Paganistin

Die vielleicht interessanteste Interviewpartnerin, die ich in Second Life gefunden habe, ist L. B. Die Australierin, 49 Jahre alt, wollte erst gar nicht mit mir in Kontakt treten, da sie einerseits Sorge vor Missverständnissen hatte, wie sie sich kurz vorher im Gespräch mit einem anderen Bewohner aufgetan hatten, zum anderen schreckte sie meine Frage nach ihrer »religiösen« Einstellung ab, verband sie damit doch ausschließlich institutionalisierte Religiosität. Die Ausführungen, die sie mir dann aber via Notecard gab, waren bei weitem umfangreicher, als alle bis dahin von anderen Interviewpartnern erhaltenen Antworten. Nach dem missverständlichen Gespräch mit dem anderen Bewohner hatte sie für ihn ihr Glaubenssystem, ihre Philosophie und die Entwicklung derselben zusammengefasst. Nachdem ich ihr dargelegt hatte, dass für mich auch Spiritualität unter den Begriff »religiös« fallen würde, war sie deutlich offener und schickte öfter via IM Nachrichten bzw. antwortete schnell auf meine Fragen. Das lag sicherlich auch daran, dass sie zu dieser Zeit oft und lange in Second Life unterwegs war. Ihren Angaben zufolge war sie fast täglich und immer bis zu sechs Stunden in-world. Der Information setzte sie hinzu: »More than I should be, I suppose...«<sup>131</sup>

In Second Life hat sie einen buddhistischen Tempel und einen Steinkreis. Über sich selbst sagt sie: »My spirituality is very eclectic. I am a pagan, and follow a self-styled neo-Druid path of spirituality.« Eine Buddhistin sei sie nicht. Weder habe sie buddhistische Schriften studiert, noch jemals einen buddhistischen Tempel von innen gesehen. Trotzdem habe ihr Weg hin zu ihrer jetzigen Wahl (»present choice«) über viele spirituelle Pfade (»spiritual paths«) geführt, darunter auch Buddhismus und Tantra. Den Buddhismus habe sie anfangs abgelehnt, da sie dachte, es gehe dort um »end phases«, eine Vorstellung, die sie ablehnt. »I now understand that buddhism is not about end phases, either. It is always one's choice to continue to incarnate, on whatever level of existence you are, human or god. And that even buddhas can incarnate as humans and animals.«

L. B. sagt von sich, übernatürliche Kräfte zu besitzen (»I am also psychic«). Zwar könne sie nicht anderer Leute Zukunft lesen, aber vieles anderes, ohne näher darauf einzugehen. Außerdem sei sie geführt: »I am guided by those I call my ›angels‹.« Vor etwa einem Jahr habe sie einen dieser »Engel« in »the

---

131 Ich habe mich für die Darstellung von L. B. für viele direkte Zitate entschieden, weil es mir am adäquatesten für eine möglichst authentische Wiedergabe ihrer Ansichten erscheint.

spirit realm, in another dimension« getroffen. Es war ein »indian man« mit langen schwarzen Haaren und Hakennase. Er zeigte ihr, dass sie die Antworten für das Leben tief in sich selbst kennen würde und nicht auf Astrologie und andere derartige Techniken angewiesen sei. »I understood that he was Raja Deva.« Allerdings verstand sie nicht, was das hieß. »I looked up Deva and discovered it meant god. Much later, I found out that Raja Deva was a king of gods.«

Den buddhistischen Tempel in Second Life habe sie gebaut, weil sie von ihren Engeln und Devas darum gebeten worden sei. »This was what was required of me. So I built it.« Im Internet fand sie die nötigen Informationen, um ihn so vollendet wie möglich zu machen. Allerdings ist ihr bewusst, dass er nicht authentisch ist. Sobald er fertig war, besuchte sie ihn oft, um dort zu meditieren. Auch ihr Mann und ihr Sohn taten das. »It had an extremely spiritual feel to it.« Diese Einschätzung, so meint sie, teilen viele, denn der Tempel sei sehr gut besucht. Viele bleiben mehrere Stunden dort um zu meditieren. »In truth, it is used as a real temple by others. This puzzled me for a while, but I now understand that many people can't get to real temples, and because the information given there is correct, and so are most things in it, they get a good feel from it.« Sich selbst sieht sie nicht als die wirkliche Erbauerin des Tempels. »I was just the creative tool that was used to bring it into being – and there truly has been a higher purpose in building it.«

L. B. ist christlich erzogen worden. Sie ging zur Kirche, betete zu Jesus, feierte Weihnachten und Ostern. Doch hatte sie das Gefühl, dass es für sie nicht wirklich stimmte. So begann sie, ihre eigenen Konzepte von Jesus als dem Gott der Liebe zu entwickeln. Später entwickelte sie auch neue Konzepte für Weihnachten und Ostern, damit sie sie mit einem guten Gefühl feiern konnte. »But, eventually, I felt like a hypocrite and ended up creating totally different celebrations of my own, taking the essence of those original celebrations, with feasting and present giving, and sharing love, without the addition of psalms and carols that portrayed us all as sinners, and without the mythologies and histories that had nothing to do with my society or modern life.« Da sie inzwischen auch Kinder hatte, kam es zu Differenzen mit ihrer Familie, allen voran ihren Eltern, da sie ihren Kindern den »non-Christmas celebrating path« näher brachte. Sie feierten lange Zeit am ersten Januar »Phoenix Day«, auch mit Geschenken, nur ohne »a Christ Mass«. Später entdeckte sie Wicca, womit sie nie wirklich warm wurde, und »Druidism«.

Seit sie in Second Life ist, hat sie sehr starke Déjà-vu-Visionen. Sie glaubt, dass dieses »second life« eine sehr wichtige Funktion im Kosmos hat, und dass

ihr Dasein dort ein Teil davon war, auch wenn das nie ihre Intention war, als sie das zweite Leben begann. »I tend to think of SL as a pixellated form of dreams or visions, these days – as in, with prophetic dreams, especially, you don't always get an exact representation.«

Weder in ihrem Tempel, noch in ihrem Steinkreis hält L. B. Rituale ab. Ob andere das tun, weiß sie nicht. Manche Besucher haben allerdings eine große Verweildauer, was sie als Besitzerin des Landes sehen kann, ähnlich wie sich Website-Anbieter über Besucherzahlen informieren können. Sie geht allerdings davon aus, dass sie im Tempel nur zum meditieren kämen, da nie größere Gruppen anwesend seien. Im Steinkreis dagegen scheinen andere SL-Bewohner Rituale oder zumindest Gruppen-Treffen abzuhalten. Zum einen hatte sie Kontakt mit Leuten, die sie um die Erlaubnis der Nutzung baten. »And there are often quite a number of people there at regularly occurring periods, and especially during the eight ritual periods.« Sie hat es zu ihrem Bedauern bislang immer versäumt, an einem der Treffen teilzunehmen.

In Second Life ist sie seit April 2006 aktiv. Anfangs eröffnete sie ein Bistro und einen Laden, verkaufte Kleidung und Möbel. Auch der Steinkreis gehört zu einer ihrer frühen Kreationen. Den Tempel baute sie zu einer Zeit, als ihre emotionale Situation instabil war. Second Life hatte ihr immer als Möglichkeit zum Ausgleich ihrer Gefühle und ihrer teils problematischen Situation in RL gedient. SL, sagt sie, war da ein großer Segen. »But also, during this period, my psychic interaction with my spiritual mentors had greatly increased, including the raja deva ›dream‹ I told you about, and I wanted to know what I should be doing in particular, if anything, and if there was something they wanted me to do, that I could show my gratitude with.«

Zu dieser Zeit hegte sie auch die Befürchtung, dass ihre ständige Präsenz in SL zur Obsession werden könnte, eine sicherlich nicht unberechtigte Sorge bei einer Verweildauer von sechs Stunden pro Tag. Sie fragte immer wieder um Führung bei ihren »angels« an, und jedes Mal wurde ihr gesagt, dass es zu der Zeit »perfectly okay« für sie sei, in SL zu sein, und dass sich »special things« aus ihrem Dasein in SL ergeben würden. Als sie nachfragte, was genau sie denn tun sollte, wenn sie es noch nicht getan hätte, wurde sie darum gebeten, den Tempel zu bauen. Immer wieder betont sie: »I am not a person who believes in creating things just to say I created that, or as an object for viewing, only.«

Als der Tempel fertig war, hatte das einen »profound effect« auf ihre spirituelle Entwicklung. Sie probierte alles aus, las die verschiedenen Notecards und fühlte sich an ihre Jugend erinnert, als sie sich mit Meditation, Tantra und

Yoga beschäftigt hatte. Die neuerliche Beschäftigung mit dem Buddhismus half ihr, mit den Schwierigkeiten in RL fertig zu werden. Die Beschäftigung mit Religion in der virtuellen Welt hatte also ganz massive Auswirkungen auf ihr Leben in der physischen Welt. Eine wirkliche Trennung ist nur schwer möglich.

Derzeit kämpft sie mit der Tatsache, dass ihr von ihren spirituellen Führern gesagt wurde, auch sie sei Göttin oder Devi. Das sei etwas anderes als die Tatsache, dass wir alle »divine pieces of the essential one god« seien. »I am not sure why I was told this now, but it seems to have something to do with them believing I am ready to receive this knowledge, without getting in the way of what I meant to do in this life path.« Doch, sagt sie, sie sei sich der Tatsache bewusst, dass, obwohl sie eine Göttin sei, dort auch andere Götter und Göttinnen existierten, die weitaus weiser und fortgeschrittener seien, als sie es zu diesem Zeitpunkt sei. »And I am also aware that, no matter what divine heritage I have, I am still conformed by my incarnation now, and the laws that code its path. e. g., a dog still bark, scratch, and smell your behind, even if he IS a god. :-)«

Der Tempel von L. B. ist ein rechteckiger, länglicher Bau. In der Mitte des flachen Daches thront ein runder, Stupa-ähnlicher Aufbau mit einer Spitze, die von einer blau-gelben Fahne geziert wird. An den vier Ecken des Daches befindet sich jeweils eine zweidimensionale Abbildung von einem Tier. Der Tempel ist außen wie innen reich verziert. Am Eingang stehen zwei große Gebetsmühlen und ein Becken zur rituellen Reinigung (»Temple Ablutions«). In der Vorderansicht wird das Gebäude von vier Säulen gestützt, eine Reihe Gebetsfahnen ist über die gesamte Front gehängt.

Im Innenraum kommen direkt nach dem Tor rechts und links kleine Räume, an deren Rückwand große Mandala-Bilder hängen. Überhaupt hängen viele Mandala-Bilder an den Wänden und als Fahnen in Reihen über den Raum verteilt, ebenso wie verschiedenste Buddhastatuenbilder. Der Boden ist in Bastmatten-Optik gehalten, es gibt einige Animationen, die den Avatar eine Meditationshaltung einnehmen lassen. Auch Animationen für Tai Chi und zum Niederwerfen (»prostrate«) sind da. In der hinteren rechten Ecke befindet sich eine weitere Gebetsmühle, während an der linken Seite ein Bild einer Gruppe musizierender buddhistischer Mönche in rot-gelber Tracht zu sehen ist. Das Zentrum bildet ein großer Altar mit dem Bild eines liegenden Buddhas, vor dem ein Feuer brennt. Klickt man den Altar an, erhält man eine ausführliche Notecard zum Thema Buddhismus. Links davon befindet sich ein Gong und das Bild des Dalai Lamas. Ein Klick auf den Dalai Lama lässt eine von 35 verschiedenen Weisheiten erscheinen. Zum Beispiel: »The 14th Dalai Lama of Tibet –

Tenzin Gyatso: I strongly believe that we must consciously develop a greater sense of universal responsibility. We must learn to work not just for our own individual self, family or nation, but for the benefit of all mankind.«

Neben einem tibetischen Langhorn und einer Kommode an der rechten Seite sind Blumensträuße in Vasen über den Raum verteilt.

Der Steinkreis besteht aus zwölf Steinen, in deren Mitte sich eine Art Tisch und Trommeln befinden, die eine Animation zulassen. Jeder Stein hat eine Notecard zu entweder einem Ritual, Basiswissen über Druidentum oder L. B.s persönlicher Einstellung. Der Steinkreis befindet sich in einem liebevoll gestalteten Garten, in dem auch ein Teich, eine Tanzfläche und viele Blumen sind. Offensichtlich steckt L. B. viel Energie und Arbeitszeit in die Gestaltung ihres Anwesens.

### 5.5.4 Die Sanatosierin

M. L. ist Studentin (»General study, I will specialize in medicine«), lebt seit etwa drei Jahren in Frankreich und bezeichnet ihre ursprüngliche Nationalität als »Sanatosian«. Ihrer Aussage nach handelt es sich um einen Inselstaat an der Ostseite Mexikos.<sup>132</sup> 87 Prozent der 375.000 Bewohner seien Sanatosianer, die Sprache Sanatosisch. Mit mir kommunizierte M. L. in Englisch, was

---

132 Ich habe eine Weile gebraucht, ehe ich Informationen über Sanatos gefunden habe. Unüblicherweise kennen weder die deutsche, noch die englische Version der Web-Enzyklopädie Wikipedia die Insel. Auch sonst half es nur sehr bedingt weiter, den Namen zu googlen. Erst bei der französischen Version von Wikipedia wurde ich fündig. Siehe [http://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Pastiches/%C3%8Ele\\_de\\_Sanatos](http://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Pastiches/%C3%8Ele_de_Sanatos) (letzter Zugriff: 02.04.2009).

Eine Besucherin der Insel in SL, die sich selbst als »Sanatosien« bezeichnete, antwortete auf meine Frage, ob sie auch in RL von Sanatos käme oder nur in SL: »In RL? Wie soll das gehen?« Andererseits tauchen beim Video-Portal YouTube unter dem Suchbegriff »Sanatos« Videos auf, in denen eine mir völlig unbekannte Sprache verwendet wird. Der französische Wikipedia-Eintrag hat auch »pastiches« im Titel. Das Verb frz. *pasticher* bedeutet »nachahmen«. Manche im Ranking hohe Google-Einträge beschäftigen sich mit dem SL-Sanatos. Ein anderes Blog (<http://sanatos.skyrock.com/1.html> [letzter Zugriff: 02.04.2009]) verbreitet auf Französisch u.a. Sprichworte und Weisheiten von Sanatos. Es ist nicht letztgültig zu klären, ob es das Land gibt, zumal es auch in der Liste der 194 Staaten der Erde (siehe etwa [http://de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_der\\_Staaten\\_der\\_Erde](http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Staaten_der_Erde) [letzter Zugriff: 02.04.2009]) nicht auftaucht. Allerdings erinnern manche Elemente an die in »Der Sonnenstaat« dargestellte Utopie von Tommaso Campanella, so dass die Vermutung geäußert werden kann, dass es sich auch bei Sanatos um ein utopisches Land handelt.

nicht ihre bevorzugte Sprache zu sein schien, wie an einigen Fehlern deutlich wurde.

Auf Second Life wurde M. L. durch Zufall aufmerksam, als sie auf der Suche nach einem Online Game war. Nach einiger Zeit stellte sie fest, dass SL ein großartiger Ort zum schaffen (»create«), teilen (»share«) und zum Austausch (»exchange«) sei. Ihre hauptsächlichen Aktivitäten dort sind zu schaffen, zu teilen und zu entdecken (»discovering«). Ihren Glauben brachte sie ins Metaversum, weil sie ihn überall hin mitnimmt, wohin sie geht. Ein Avatar sei nur ein anderer Körper, Seele und Denken seien nach wie vor die gleichen, so dass sie einen Teil von sich in-world bringe.<sup>133</sup> Auch bringe sie die Religion hinein, um sie mit anderen Gläubigen zu teilen, und auch für Nicht-Gläubige (»non believer«), falls diese Religion auf andere Weise entdecken wollen. Ihre eigenen Glauben beschreibt sie auch als »Sanatosian«. Das komme vom Wort »Sanatos«, wobei »sana« für Volk stehe und »tos« für weise. Es sei eine »amerindian culture«. Für uns, so sagt sie, inspiriere »God the Great Spirit« einige Menschen auf der ganzen Welt, so dass jede Religion und Kultur auf der Welt einen Propheten habe. Dies seien die Teile des Schlüssels zur Wahrheit, mittels derer sich im Laufe der Zeit der ganze Schlüssel zur Wahrheit bilden lasse. Das bedeute, dass man von einander lerne. Jedes Lebewesen sei gleich und habe einen Teil der Wahrheit in sich. Jedes Lebewesen (»animal, human, etc.«) sei gleich und habe das gleiche Recht auf Respekt, da alles Leben aus der gleichen Quelle komme. Gott habe »some natural way of life« in uns gepflanzt mit »law and love«. Alle Lebewesen seien Brüder und Schwestern, jedes Teilchen Leben (»each parcel of life«) könne uns etwas lehren und jede Religion sei von Gott inspiriert. Sie<sup>134</sup> glaubten, Gott könne auch heute jederzeit Menschen inspirieren, denn Gott sei lebendig und würde ständig zu den Herzen sprechen. Ihre eigene religiöse Einstellung bezeichnet M. L. als »peaceful and open, in respect of other, a sharing attitude«. So ist es auch ihr Ziel, die Sicht der Menschen auf Gott und Religion zu ändern, die sie als sehr begrenzt (»with a closed mind«) wahrnimmt. Sie spreche immer über Gott, sei es auf ihrer Website, in Internet-Foren oder direkt, mit Gläubigen oder Nicht-Gläubigen aus der ganzen Welt.

In Second Life hat sie eine Moschee und einen aztekischen Tempel errichtet. Außerdem partizipiert sie am Mekka-Projekt und hat die virtuelle Insel Sanatos mit einem kleinen Tempel und Büchern von/über Sanatos gebaut.

---

133 Diese Betrachtungsweise unterstreicht die in 4.2 vorgestellte Herangehensweise, den Avatar als weiteren Aspekt oder weitere Facette der Identität zu betrachten.

134 M. L. spricht, wenn es um ihren Glauben geht, die meiste Zeit in der Mehrzahl.

Auch die Bibel ist dort erhältlich. Für sie bestehe kein Unterschied zwischen einem Tempel, einer Moschee oder einer Kirche. Es gäbe einen Gott, die gleiche Religion, ein Leben, die gleichen Menschen. Die Quelle sei überall die gleiche.

Das zweite Leben habe durchaus Einfluss auf ihre Religiosität gehabt. Das liege vor allem daran, dass sie durch den Austausch mit anderen in Second Life ihre eigenen Ideen überdenke und zum Teil ihre Standpunkte festige. Gleichzeitig versuche sie, nicht heuchlerisch im Bezug auf ihren Glauben zu werden, wie es manche Gläubige in SL täten, die mehr an den eigenen Profit denken würden als daran zu teilen. Besonders die virtuelle Insel Sanatos hätten sie und ihre Freunde zu Ehren ihrer Kultur und ihrer Ahnen gebaut. Außerdem wollte sie etwas aus ihrer physischen Welt nach Second Life bringen.

Bei der Repräsentanz der Insel Sanatos handelt es sich um ein im Stil von Südsee-Inseln gehaltenes Dorf. Vögel, Kolibris nicht unähnlich, und Schmetterlinge umschwirren den Besucher. Auch Affen und andere Säugetiere sind zu sehen. An verschiedenen Stellen ist eine Flagge (vertikal gestreift in weiß-schwarz-rot, wobei im schwarzen Streifen eine stilisierte Sonne zu sehen ist) aufgehängt. An verschiedenen Stellen ist ein Bild mit verschiedenen menschlichen Figuren, die meisten klischeehaft indianisch aussehende Frauen. In der linken oberen Ecke ist das Bild eines Mann, das eindeutig den Schauspieler Viggo Mortensen in seiner Rolle als Aragorn im Kino-Dreiteiler zu J. R. R. Tolkiens »Herr der Ringe« zeigt. In der Mitte befindet sich ein keltischer Triskel, ein Symbol von drei radialsymmetrisch angeordneten Kreisbögen. Die Hütten sind in Bambus-Optik gehalten und bieten die oben erwähnten Bücher kostenlos feil. Verschiedene Animationen bieten die Möglichkeit zu sitzen, tagzuträumen (»daydream«), zu liegen oder zu meditieren. Auf einer Tafel im potenziellen Haupthaus sind in drei Sprachen, wovon mir nur französisch bekannt ist, sieben Regeln oder Gebote festgehalten: 1. respektiert die Natur, seid die Natur; 2. hört auf die Stimme Gottes in eurem Herzen; 3. lernt von anderen durch das Gute; 4. werdet besser durch die Weisheit; 5. seid gerecht, aber urteilt nicht; 6. denkt, schafft, existiert; 7. es gibt kein Land, außer der Erde. Ob diese Gebote für eine bestimmte Zielgruppe dort hängen oder als allgemeiner Hinweis, ist nicht ersichtlich.

Die Moschee, die M. L. führt, ist ein länglicher Bau mit vier Minarett-artigen Türmen und einer weniger hohen Kuppel über dem vorderen Teil. Von außen ist sie in heller Steinoptik gehalten. Am Eingang werden kostenlose Schleier und Kleidung für Frauen und »tesbih« angeboten. Auch eine kostenlose Kopie des Koran in Englisch und Französisch ist erhältlich. Der erste Raum, in rot



gehalten, bietet die Möglichkeit der Waschung. Im folgenden Raum bieten neun Gebetsteppiche nebst Animations-Ball die Möglichkeit zum Gebet. Ein Satellitenbild der Erde ist mit dem Schriftzug (in englischer und arabischer Sprache) versehen: »Oh Aallah You are oft-Pardoning, You love to pardon, so pardon us.«

Im Obergeschoss werden weitere »Free Islamic Books« angeboten. Verschiedene Polstermöbel sollen zum Verweilen einladen.

Der aztekische Tempel steht in dreistöckiger Pyramidenform auf einer rechteckigen Grundfläche. Er ist sehr schlicht gehalten und nur an wenigen Stellen mit Mustern (zwei Schlangen am Ausgang) und Ornamenten (am Ausgang und auf der obersten Ebene) versehen. In verschiedenen Fackelhaltern brennen Fackeln. An der Vorder- und Rückseite der obersten Ebene ermöglichen Animationen verschiedene Gebetshaltungen. Die Spitze des Tempels bilden so genannte Gebetsfahnen, ähnlich den aus dem buddhistischen Bereich bekannten. Ein wiederkehrendes Motiv ist dabei die stilisierte Sonne (siehe Beschreibung Insel Sanatos). Auch das Bild mit Viggo Mortensen ist dabei. Vor dem Tempel stehen zwei kegelförmige Zelte und eine quadratische Hütte, die keinen weiteren Zweck zu erfüllen scheinen. Wie viel Zeit M. L. pro Monat in Second Life verbringt, hat sie auch auf0 mehrere Nachfragen nicht preisgegeben.

## 5.6 Zusammenfassung

Dieses Kapitel hat verschiedene Arten gezeigt, wie Religion und Religiosität von Nutzern in der virtuellen Welt Second Life zum Ausdruck gebracht werden. Besonders die Einzelfallstudien (5.5.1-4) – hervorzuheben ist hier sicherlich L. B. (5.5.3) – zeigen dabei, dass die Betrachtung unter dem theoretischen Gesichtspunkt der individualisierten Form von Religion einige Berechtigung hat. Eine Gruppe, die in diesen Studien nicht auftaucht, sind evangelikale und protestantische Gläubige. Das liegt allerdings nicht daran, dass diese Gruppe in Second Life nicht vertreten ist, sondern schlicht an ihrer mangelnden Kommunikationsfreudigkeit. So hatte sich ein Betreiber einer Kirche bereits zum Interview einverstanden erklärt, danach aber den Kontakt abgebrochen. Er wäre ein weiterer interessanter Gesprächspartner gewesen, sagt er doch in seinem SL-Profil, tagsüber Web-Designer zu sein und nachts christliche Musik zu komponieren. Obwohl er sowohl in RL als auch in SL mit der gleichen Frau verheiratet ist, sei seine erste Liebe und Priorität Jesus. Beim Besuch eines

seiner Gottesdienste, die er selbst leitet, bekam ich einen Einblick in die von ihm komponierte Musik. Im Hinblick auf den engen Zeitplan einer Masterarbeit musste davon abgesehen werden, weitere potenzielle Interviewpartner anzusprechen.

Bevor nun die gewonnenen Ergebnisse gedeutet werden sollen (es soll zumindest der Versuch gewagt werden), wird im folgenden Kapitel ein (sicherlich knapper) Überblick über die These der individualisierten Religion und die Säkularisierungsthese gegeben.

## 6 Religiöse Individualisierung oder Säkularisierung?

»Es hat den Anschein, als könne niemand mehr ohne Begriffe wie Industrialisierung, Urbanisierung, Säkularisierung auskommen, wenn er von unserer modernen Welt sprechen will. Die unreflektierte Verwendung solcher Termini mag im normalen alltäglichen Diskurs nützlich sein. Für Forschende und Wissenschaftler jedoch kann ein solches Umgehen mit Begriffen eine Vielzahl von Sünden überdecken. Intellektuelle Abkürzungen dieser Art sollten nur dann eingesetzt werden, wenn ihre Implikationen vorher geklärt und abgegrenzt wurden. Diese Forderung ist bis jetzt für Säkularisierung noch nicht erfüllt« (Luckmann 1980:164).

Der Titel der Arbeit spricht bereits an, dass die gerade beschriebenen Einzelfallstudien unter dem Begriff der religiösen Individualisierung untersucht werden sollen. Denn darum handelt es sich meines Erachtens nach. Das oben stehende Zitat Thomas Luckmanns spricht an, dass der Begriff der Säkularisierung, wie er in der öffentlichen Debatte besonders in Deutschland um Rückgang von Kirchenbesuchen und Kirchenmitgliedschaften Verwendung findet, für den wissenschaftlichen Diskurs zu problematisieren ist. Dieses Kapitel zeigt nicht nur die unterschiedlichen Positionen auf, sondern versucht auch, das Auftreten und die Darstellungen verschiedener Religionen und individuell gelebter Religiosität mittels theoretischer Ansätze zu greifen. Der Vorwurf, online gelebte Religiosität tendiere zu Oberflächlichkeit, wie in Kapitel 2.3.2 angesprochen, kann nach der Darstellung im vorigen Kapitel allerdings bereits als entkräftet gelten. Was Gerhard Schulze unter dem Begriff der »Erlebnisgesellschaft« (Schulze 1993) beschreibt, das Streben nach Glück durch dessen unmittelbarste Form, die Erlebnisorientierung, lässt sich sicherlich in gewissem Maße auf virtuelle Welten anwenden, seien es MMORPGs wie World of Warcraft oder »soziale« virtuelle Welten wie Second Life. Zwar ist die hier zu beobachtende Ausprägung gelebter Religiosität von Individualisierung geprägt, insbesondere in den im vorigen Kapitel gezeigten Einzelfallstudien. Aber es ist nicht geboten, bei einer Betrachtung der verschiedenen Interviewpartner von mangelnder Ernsthaftigkeit oder Oberflächlichkeit zu sprechen. Oliver Krüger hat allerdings recht, wenn er sagt, Schulzes Konzept der Erlebnisorientierung beschreibe »eine soziokulturelle Entwicklung, ohne die virtuelle Realitäten niemals die heutige gesellschaftliche Relevanz erlangt hätten« (Krüger 2004:26). Die Religion und Religiosität in diesen virtuellen Realitäten als erlebnisorientiert einzustufen, wäre jedoch falsch.

Bevor hier nun ein Versuch der Erklärung der bzw. ein theoretischer Ansatz für die Formen individualisierter Religion in Second Life geleistet wird, sollen kurz einige der verschiedenen Positionen in der Debatte um Individualisierung und Säkularisierung dargestellt werden.

### 6.1 Mythos oder Tatsache der Säkularisierung?

Als Thomas Luckmann 1980 einen Aufsatz provokativ mit »Säkularisierung – ein moderner Mythos« überschrieb, aus dem auch das diesem Kapitel vorgestellte Zitat entnommen ist, hatte die wissenschaftliche Welt bereits dreizehn Jahre Zeit gehabt, sich mit seinem Konzept der »unsichtbaren Religion« und dem gleichnamigen Buch auseinanderzusetzen. Er hatte darin behauptet, dass in Ermangelung einer »wohlbegründeten Theorie« die Säkularisierung für einen »Vorgang der religiösen Pathologie« gehalten würde, die einfach an der »zurückgehenden Reichweite der Kirchen abzulesen« sei. »Da dieses institutionelle Vakuum nicht von einer Gegenkirche ausgefüllt wird, wie noch Comte angenommen hatte, kommt man schnell zu dem Schluß, daß die moderne Gesellschaft unreligiös sei« (Luckmann 1991:56). Dabei sei es »vollkommen unzulässig«, von den Besuchszahlen der Gottesdienste auf das Vorhandensein oder Fehlen von »Religiosität *tout court*« zu schließen – »eine Versuchung, der nicht alle Untersuchungen in der neueren Religionssoziologie erfolgreich widerstehen konnten« (ebd.:59; Hervorhebung dort).

Die relevante Frage sei, so Luckmann, »ob der religiöse Kosmos sich mit der Alltagswelt nahtlos vereinigt, oder ob er sich deutlich gegen sie abgrenzt« (Luckmann 1980:167). Mit »religiösem Kosmos« oder auch »heiligem Kosmos« (Luckmann 1996), bezeichnet er »eine historische Sozialform der Religion, die dann auftritt, wenn sich innerhalb der Weltansicht eine spezifische religiöse Repräsentation herauskristallisiert« (Knoblauch 1991:17). Dieser »heilige Kosmos« bildet bei Luckmann ein »soziohistorisches Apriori« (ebd.).

Mit dieser Voraussetzung nun untersucht Luckmann die »objektivierten Ausdrucksformen des Religiösen« (ebd.:14). Religiös wird hier verstanden als das, »was die engen Grenzen des unmittelbaren Erlebens eines bloß biologisch verstandenen Wesens überschreitet.« Das Religiöse ist »selbst der Kern des Sozialen« (ebd.:13). Eine wichtige Rolle bei der Untersuchung spielt Luckmanns Theorie der Transzendenz. »Transzendenz ist, was die unmittelbare Evidenz lebensweltlicher Erfahrung überschreitet« (ebd.). Luckmann teilt sie

in drei Stufen ein, in »kleine«, »mittlere« und »große« Transzendenzen.<sup>135</sup> Er geht davon aus, dass jede vergangene Erfahrung in die gegenwärtige Erfahrung transzendiert werde. Es würde einen aber auch »in einer anderen zeitlichen Dimension« alles, »was sich nicht als *meine* Erfahrung von *mir* ausweisen kann« transzendieren. Transzendieren sei ein ebenso wesentliches wie ordinäres Merkmal aller menschlichen Erfahrung. Eine Erfahrung, die sich »in ihrer Aktualität und Unmittelbarkeit« erschöpfe, sei undenkbar (Luckmann 1980:177; Hervorhebung dort).

Luckmann ist der Ansicht, dass die in der modernen Gesellschaft »vertriebenen<sup>136</sup> religiösen Modelle« dazu neigen würden, insbesondere Erfahrungen »mittlerer« und in zunehmendem Maße »kleiner« Transzendenzen intersubjektiv zu rekonstruieren (Luckmann 1996:26f.). Er geht also davon aus, dass die von ihm als »große« Transzendenzen bezeichneten Erfahrungen immer seltener auftreten würden. Das liege unter anderem daran, dass es durch die »Ausgliederung der Sozialstruktur in spezialisierte Institutionsbereiche« zu einer Veränderung des Verhältnisses zwischen dem Individuum und »den einzelnen Institutionen und der Gesellschaftsordnung« (Luckmann 1996:25) komme. Dieser Annahme können auch viele Befürworter der Säkularisierungsthese zustimmen. Luckmann betont aber, dass lediglich die Sozialstruktur säkularisiert würde, nicht aber das Individuum. »An dieser Erkenntnis geht der Mythos der Säkularisierung vorbei« (Luckmann 1980:172). Der Mythos der Säkularisierung beruhe auf einer folgenschweren Verwechslung: »eine einmalige und vorübergehende historische Situation erhält den Status eines dauernden strukturellen Arrangements zwischen Gesellschaft und Religion« (Luckmann 1980:170f.). Unterstützt wird diese These von José Casanova, der bereits Mitte der 1990er Jahre von der »deprivatization« (Casanova 1994:5) der Religion ausging.

Luckmann geht im Gegensatz zu Casanova nach wie vor von einer Privatisierung aus. Die Institutionen würden zunehmend spezialisierter und rationa-

135 Luckmann erläutert das wie folgt: »Wenn das in der gegenwärtigen Erfahrung angezeigte Nichterfahrene grundsätzlich ebenso erfahrbar ist wie das gegenwärtig Erfahrene, spreche ich von »kleinen« Transzendenzen, den raum-zeitlichen Abwesenheiten innerhalb des Alltäglichen. Wenn jedoch etwas als anwesend – und zwar als im gemeinsamen Alltag als anwesend – und zugleich abwesend, als ein Anderes erfahren wird, will ich von »mittleren« Transzendenzen sprechen. Wenn schließlich etwas überhaupt nur als Verweis auf eine in jeder Hinsicht andere, und als solche überhaupt nicht erfahrbare Wirklichkeit erfasst wird, als eine wesensmäßige Abwesenheit, spreche ich von »großen« Transzendenzen« (Luckmann 1996:20).

136 Im Sinne von »angeboten«, nicht von »in die Flucht geschlagen«.

listischer. Die so von ihm beobachtete Entwicklung ist schließlich der Ausgangspunkt für sein Konzept der »unsichtbaren Religion«: »Nicht nur ist das Wissen der religiösen Experten den Laien kaum mehr zugänglich; die Sozialstruktur (d. h. die Institutionen und der Komplex sozialer Schichtung) selbst wird säkularisiert« (Knoblauch 1991:18). Die Privatisierung könne auch als eine bloße Verlagerung der Entscheidung zur Religion aufgefasst werden. »Religion wird in der Form und in dem Maße in Anspruch genommen, wie sie den Anforderungen der individuellen Forderung nachkommt« (Knoblauch 1991:21).

Ob bei dieser Art der Betrachtung der Religion tatsächlich »unsichtbar« der bestmögliche Ausdruck ist, bleibt fraglich. Die von Knoblauch angeführten Beispiele für »neue Formen des Religiösen« (Knoblauch 1991:28ff.) wie etwa Hexerei und Astrologie, aber auch Bodybuilding oder Aerobic sind sicherlich alles andere als unsichtbar.

Es ist Detlef Pollack zuzustimmen, der auf die Problematik hinweist, die entsteht, wenn man von Religion als etwas Gegebenem, einem soziohistorischen Apriori ausgeht. »Wenn wie bei Thomas Luckmann die Funktion der Religion in der Sozialisierung und Personwerdung des Menschen gesehen wird, ist Säkularisierung bereits definitorisch ausgeschlossen« (Pollack 2003:6). Luckmann betont, er »meine mit Religion das, was den Menschen zum Menschen werden lässt« (Luckmann 1980:175). Eine solche Definition von Religion muss, so Pollack, bei einem Schwund von Religion davon ausgehen, dass der Mensch seine »Personhaftigkeit und sozialisatorische Einbindung« verliert.

Pollack selbst ist entschiedener Befürworter der Säkularisierungsthese und macht dies auch an vielen Beispielen fest, die er in Deutschland gefunden hat (siehe Pollack 2003). »Wenn religiöse Individualisierungsprozesse stattfinden, dann ist dies eine Begleiterscheinung des Bedeutungsrückgangs der Großorganisationen, deren dramatischer Verfall durch jene allerdings in keiner Weise kompensiert zu werden vermag« (Pollack 1996:84). Vielmehr sei es so, dass diejenigen, die zur Kirche auf Distanz gingen und/oder aus ihr austreten, »in der überwiegenden Zahl der Fälle auch ihre Religiosität« (Pollack 1996:83) ablekten. »Die Individualisierungsthese könnte man (...) als eine Art enttäuschungssichere Selbsttäuschung der Moderne über ihre eigenen Modernisierungsschranken interpretieren« (Pollack 1996:85).

## 6.2 Mehr als nur sichtbare und unsichtbare Religion

Roberto Cipriani schlägt eine weitere Kategorie zwischen sichtbarer und unsichtbarer Religion vor.

»In practice it is not clear there are only church religion and invisible religion *à la* Luckmann (1967)<sup>137</sup>. Rather, we may propose another hypothetical solution which envisages intermediate categories more or less close to the two extremes defined in terms of visibility and invisibility« (Cipriani 2006:125; Hervorhebung dort. Siehe auch Cipriani 2004:294).

Er führt die Kategorie »diffused religion« ein, womit er eine religiöse Einstellung bezeichnet, die sich nicht vollkommen von einer etablierten und institutionalisierten Religion (Cipriani bezieht sich fast ausschließlich auf Italien und somit den Katholizismus) entfernt hat, aber auch nicht mehr die Nähe dazu hat, wie es früher der Fall war.

»What ›diffused religion‹ consists of can be understood even by means of its peculiarities. In a broad sense, its presence is clearly visible in forms which are not as evident as church religion, but which are not totally invalidated. This visibility may appear somehow intermittent« (Cipriani 2006:126).

Man könne bei »diffused religion« auch von einem »perverse effect« (Cipriani 2006:127) des dominanten religiösen Systems sprechen, das etwas erzeugt, was zwar von ihm unterschiedlich, aber trotzdem in seiner Folge zu sehen sei. So kämen beispielsweise Studien für die italienische Hauptstadt Rom zum Ergebnis, dass dort zwar weniger Menschen die Kirche besuchten (23,3 % einmal pro Woche, 22,1 % gar nicht), dafür aber fast ein Drittel der Befragten (32 %) einmal oder mehrmals täglich beteten (Cipriani 2006:131).

Das Problem von Ciprianis Konzept der »diffused religion« ist, dass es eigentlich nichts Neues darstellt, sondern nur einen weiteren Begriff in die von konkurrierenden Begriffen sowieso schon übervolle Diskussion bringt.<sup>138</sup>

137 Die Angabe bezieht sich auf die Originalausgabe der »unsichtbaren Religion«.

138 Cipriani selbst trägt zur weiteren Konfusion bei, indem er seinen Begriff der »diffused religion« in drei weitere Ebenen einzuteilen versucht: »the first seems closest to church religion, the second departs partially from it, and the third is situated on the margins of the continuum between church religion and ›diffused religion‹« (Cipriani 2006:127). Besonders die dritte Ebene, »diffused religion« an der Grenze des Kontinuums zwischen Kirchenreligion und sich selbst lässt den Leser etwas irritiert zurück, zumal sich die erste Ebene von »diffused religion« auf der Seite der Kirchenreligion befinden muss. Gibt es dann überhaupt eine andere Seite, die mit »diffused religion« bezeichnet werden kann? In einem anderen Aufsatz rückt Cipriani etwas von dem Begriff der »diffused religion« ab

Welche Blüten das treiben kann, zeigen Manuel Franzmann, Christel Gärtner und Nicole Köck. So gebe es, beklagen dort Rodney Stark und Roger Finke, derart viele verschiedene Wege der Definition, dass jeder Wissenschaftler sich den ihm genehmen und bequemen aussuchen könne, um »inconvenient facts« (Stark/Finke in Franzmann/Gärtner/Köck 2006:14) zu entfliehen. Auf die Spitze der Absurdität treibt es allerdings David Yamane, der alle Forscher dazu aufruft, den Begriff der Säkularisierung nur noch in seinem Sinne, nämlich als »Declining Religious Authority« zu gebrauchen:

»I am urging all scholars who want to retain »secularization« as a useful and meaningful analytical construct in social scientific studies of religion to stop using the term in any way except as I have suggested here« (Yamane in Franzmann/Gärtner/Nöck 2006:14).

So etwas wie »Declining Religious Authority« hatte bereits Luckmann ausgemacht. So stellt sich die Frage: muss überhaupt von Säkularisierung gesprochen werden? Befürworter der These, wie Steve Bruce, bejahen das. Es sei ganz klar ein Rückgang der Religion und Religiosität messbar, der mit der strukturellen Differenzierung der Gesellschaft und der Individualisierung einhergehe. »The road from religion embodied in the great European cathedrals to religion as a personal preference and individual choice is a road from more to less religion« (Bruce 2004:250). Sogar in den USA, lange als Ausnahme bei der Säkularisierung betrachtet, sei im letzten Viertel des 20. Jahrhunderts ein Rückgang bei Kirchenbesuchen und Kirchenmitgliedschaft zu beobachten gewesen. Clark Roof zitierend stellt er fest: »the religious stance today is more internal than external, more individual than institutional, more experiential than cerebral, more private than public« (Roof in Bruce 2004:258).

### 6.3 Ist Säkularisierung statistisch belegbar?

Wenn Säkularisierung nur als der Rückgang institutionalisierter Religion verstanden wird, so ist dem, zumindest für Westeuropa, sicherlich nicht zu wider-

---

und regt an, von »religion of values« zu sprechen, denn »the centrality of values« sei die Basis allen religiösen Ausdrucks. Den italienischen Philosophen Giambattista Vico (1668-1744) zitierend und ihm zustimmend, schließt er: »religions are the only means by which men can understand virtuous behaviour and practice it« (Cipriani 2004:304). Er entfernt sich damit meines Erachtens nach aus dem Kreis ernst zunehmender Religionswissenschaftler, scheint ihm doch die nötige wissenschaftliche Wertneutralität abhanden zu kommen.



sprechen. Allerdings ist es ein Fehler, oder zumindest eine Ungenauigkeit, mit Religion nur institutionalisierte Religion zu bezeichnen. Man gewinnt den Eindruck, Bruce würde unter Religion nur das verstehen, was man statistisch belegen und messen kann. Wo das nicht der Fall ist, sieht er keine Religion mehr. Nur ist individualisierte Religion schwer zu messen und lässt sich gerade nicht an Kirchenmitgliedschaften und Gottesdienstbesuchen festmachen. Institutionalisierte Religion wird durch soziale und strukturelle Differenzierung, »socialization«, Rationalisierung und steigende soziale und kulturelle Unterschiede sicherlich unterminiert (Bruce 2004:258). Aber Säkularisierung auf der gesellschaftlichen und institutionellen Ebene, wenn man dann überhaupt von Säkularisierung sprechen will, muss nicht notwendigerweise mit Säkularisierung auf der individuellen Ebene einhergehen. Luckmann hatte das bereits ange mahnt. Bruce folgert trotzdem daraus, dass die Säkularisierung auf der gesellschaftlichen Ebene unweigerlich und unwiderruflich zu einem Rückgang aller Religion und Religiosität führt (Bruce 2004:261).

»To conclude, the secularization thesis argues that the decline of religion in the modern West is not an accident but is an unintended consequence of a variety of complex social changes that for brevity we call modernization. It is not inevitable. But less we can imagine a reversal of the increasing cultural autonomy of the individual, secularization must be seen as irreversible« (Bruce 2004:262).

Diese Sichtweise ist zu bezweifeln, und Peter L. Berger hält ihr warnend entgegen: »Those who neglect religion in their analyses of contemporary affairs do so at great peril« (Berger 1999:18). Wenn Bruce davon schreibt, dass Religion in der US-amerikanischen Verfassung keine Rolle spiele (»religious establishments were abandoned altogether« Bruce 2004:256), so muss dem erwidert werden, dass die Rolle, die Religion derzeit in der US-amerikanischen Politik spielt, nicht größer sein könnte, mit einem Baptistenprediger Mike Huckabee, der sich um das Präsidentenamt bewarb<sup>139</sup> und einem Ex-Präsidenten George W. Bush, der, bewusst oder unbewusst, Begriffe wie »Kreuzzug« in den Mund nahm. Berger meint, die Welt sei heute in manchen Punkten eher religiöser, als weniger religiös.<sup>140</sup>

139 Der republikanische Kandidat Mike Huckabee meinte jüngst (19. Januar 2008), die US-amerikanische Verfassung müsse endlich Bibel-konform gemacht werden: »Es ist einfacher, die Verfassung umzuschreiben, als das Wort des lebendigen Gottes.« <http://www.tagesschau.de/ausland/vorwahlen4.html> (letzter Zugriff: 23.03.2010).

140 »The world today, with some exceptions to which I will come presently, is as furiously religious as it ever was, and in some places more so than ever« (Berger 1999:2).

Zwei »exceptions« von der Desäkularisierungstheorie<sup>141</sup> führt Berger an. Zum einen sei dies Europa, vor allem Westeuropa, vor allem auf den Ebenen des »expressed beliefs« und, vielleicht noch stärker, auf der des »church-related behaviour« (Berger 1999:9). Allerdings, so hätten Studien aus Frankreich, Großbritannien und Skandinavien gezeigt, hat nur eine Entfremdung von den organisierten Kirchen stattgefunden, der (besonders christliche) Glaube jedoch überlebt. Auch die oben erwähnten Ergebnisse Ciprianis stützen diese Auffassung. Es gäbe aber noch eine interessantere Frage: »One of the most interesting puzzles in the sociology of religion is why Americans are so much more religious *as well as* churchly than Europeans« (Berger 1999:10; Hervorhebung dort). Er widerspricht damit in gewisser Hinsicht Bruce, der behauptet hatte: »Even in the United States, long held to be an exception to secularization, the last quarter of the twentieth century saw declining church membership and attendance« (Bruce 2004:250). Auch Casanova meint, Langzeituntersuchungen würden zeigen, dass es im 20. Jahrhundert keinen erkennbaren Rückgang der Religion in Amerika gegeben habe (Casanova 1994:27f.).

Die zweite Ausnahme der Desäkularisierungstheorie sei eine globale internationale intellektuelle Elite: »an international subculture composed of people with Western-type higher education« (Berger 1999:10). Diese Gruppe sei ein wichtiger Träger progressiver, aufgeklärter Ideen und Werte, und ihre Mitglieder seien sich überall auf der Welt erstaunlich ähnlich. Allerdings will Berger keine Mutmaßungen darüber anstellen, warum diese »globalized *elite* culture« (Berger 1999:10; Hervorhebung dort) derart säkularisierungsfreundlich ist. Um das zu erklären, kann wiederum Bruce helfen. Er weist darauf hin, dass die größere Bildung für den Rückgang der Bedeutung von Religion mitverantwortlich sei. Am Beispiel der Drei-Äcker-Wirtschaft erläutert er, dass heute nicht mehr dafür gebetet werden müsse, dass die Ernte reichlich ausfalle. Es bestehe heute das Wissen, dass der Ertrag besser ausfällt, wenn man dem Land Erholungsphasen zugesteht.

Das Beispiel kann aber nicht als Beleg für Bruces These der Säkularisierung dienen, denn er selbst stellt auch fest, dass dort, wo keine »natürliche« Lösung mehr in Sicht sei, eine »übernatürliche« gesucht werde, etwa durch den Einsatz des Gebets:

---

141 Berger führt diese Ideen in verschiedenen Publikationen aus. Am ausführlichsten legt er sie in einer Rede über »Reflections of the sociology of religion today« dar. Siehe Berger 2001.

»Religion is most often and extensively used for the dark recessive areas of human life over which control has not been established by technology: unhappiness, extreme stress, and the like. When we have tried every cure for cancer, we pray. The ›gaps‹ in our rational control and intellectual understanding of our world may loom very large« (Bruce 1999:255).

Gerade mit diesen »gaps« beantwortet Berger die Frage nach den Ursprüngen des weltweiten Wiederauflebens der Religion (»What are the origins of the worldwide resurgence of religions?« [Berger 1999:12]). Es handele sich um die Modernisierung und ihre Auswirkungen, die vieles in Frage stellen, was früher nicht hinterfragt werden musste. Die extrem säkulare Einstellung wird, so Berger, nur von einer Elite vertreten und folglich, und wenig verwunderlich, von einer großen Gruppe abgelehnt, verstößt die Einstellung der Elite doch gegen viele ihrer eigenen Gedanken und Ideen. »Strongly felt religion has always been around. What needs explanation is its absence rather than its presence« (Berger 1999:12). Eine Voraussage könne mit Sicherheit gemacht werden: Es gebe keinen Grund zu glauben, die Welt des 21. Jahrhunderts werde weniger religiös sein, als die des 20. Jahrhunderts.

#### 6.4 Säkularisierung in drei Teilen

Am überzeugendsten beantwortet José Casanova die Frage nach der Säkularisierung. Der größte Fehler, der in der Diskussion gemacht werde, sei der, so sagt er, von einer einzelnen Theorie auszugehen. Dabei bestehe sie aus recht unterschiedlichen Annahmen: Erstens werde die Säkularisierung verstanden als Differenzierung der säkularen Sphären von religiösen Institutionen und Normen. Das geht einher mit der Annahme gesellschaftlicher Modernisierung, infolge dessen es zu einer funktionalen Differenzierung der säkularen Sphären, und hier insbesondere von Staat, Wirtschaft und Wissenschaft von der religiösen Sphäre kommt. Die so entstandene religiöse Sphäre wiederum differenziert und spezialisiert sich in sich ebenfalls. Es seien besonders die etablierten religiösen Gemeinschaften, die darunter zu leiden hätten:

»Of all religions, the ›established‹ churches of secular states, caught as they are between a secular state which no longer needs them and people who prefer to go elsewhere if and when they want to satisfy their individual religious needs, are the least able to weather the winds of secularization« (Casanova 1994:22).

Der zweite Bestandteil der Säkularisierungsthese sei Säkularisierung verstanden als Rückgang religiösen Glaubens und religiöser Praxis, wie es besonders die Denker der deutschen Aufklärung angenommen hatten, deren Ideen in der Folge teils kritik- und gedankenlos übernommen worden seien. Schon die Religionskritik Karl Marx' würde nach der anthropologischen Wende der Frage der Religion<sup>142</sup> ansetzen.

»This anthropocentric turn was first developed by the Left Hegelians, most systematically in Feuerbach's theory of religion as ›projection‹ and ›self-alienation‹, was continued in three different directions by Marx, Nietzsche, and Freud in their critiques of religion, and came together once again in the early Critical Theory of the Frankfurt school. It is perhaps not surprising that the subjective, aesthetic, and moral critique of religion would emerge and be most effective in Lutheran Germany, while the cognitive and political critiques had thrived in Catholic France and somewhat belatedly and in milder form in Anglican England« (Casanova 1994:33).

Der dritte Bestandteil der Säkularisierungsthese ist nach Casanova die Annahme der Privatisierung der Religion bis hin zur Marginalisierung der Religion in die Privatsphäre, die, wie oben beschrieben, von Thomas Luckmann bereits in den 1960er Jahren mit seinem Konzept der »unsichtbaren Religion« postuliert wurde. Später wurde sie in besonderem Maße von Niklas Luhmann weitergeführt. Grundsätzlich geht die Annahme der Privatisierung davon aus, dass durch Differenzierung und freien Willen das Individuum nicht mehr zu einer Religion gezwungen wird, sondern vielmehr die Wahlfreiheit hat. Unabhängig davon, was die Person wählt, wird es eine individualistische Wahl sein.

»As a buyer, the individual confronts a wide assortment of ›religious‹ representations, traditional religious ones as well as secular new ones, manufactured, packaged, and sold by specialized service agencies, out of which the individual constructs and reconstructs – either alone or in congregation with like-minded selves – a necessarily precarious private system of ultimate meanings« (Casanova 1994:36f.).

Er ist der Ansicht, die Debatte um die Säkularisierungsthese könne nur enden, wenn die Religionssoziologen jeden Bereich einzeln untersuchen würden:

»If the premise is correct, it should follow from the analytical distinction that the fruitless secularization debate can end only when sociologists of religion begin to examine and test the validity of each of the three propositions independently of each other« (Casanova 1994:211).

---

142 Casanova zitiert Wolfgang Schluchter mit »the anthropological turn of the religious question« (Casanova 1994:33).

Die auf die Religionskritik der Aufklärung zurückzuführende Annahme, dass die Religion mit zunehmender Modernisierung verschwinden würde, habe sich, so Casanova, als offenkundig falsch herausgestellt. Seine Analyse habe bekräftigt, dass die These der Differenzierung der religiösen und der säkularen Sphäre allein der noch zu verteidigende Kern der Säkularisierungstheorie sei. Die Annahmen, diese Differenzierung führe notwendigerweise zu Marginalisierung und Privatisierung der Religion, oder dass »public religion« notwendigerweise die differenzierten Strukturen der Moderne bedrohen würde, seien nicht länger haltbar (Casanova 1994:7). Hubert Knoblauch bringt es auf einen noch kleineren Nenner, wenn er sagt: »Die Religion ist nach wie vor eine bedeutende Triebfeder menschlichen Handelns, und zwar auch in den modernen Gesellschaften« (Knoblauch 2003:7).

Mit seiner Dreiteilung hat Casanova die Forderung Luckmanns (siehe das diesem Kapitel vorgestellte Zitat) erfüllt, den Begriff der Säkularisierung zu klären und zu einem brauchbaren Arbeitsbegriff zu machen. Allerdings hat er ihn im gleichen Atemzug für zu zwei Dritteln nicht zutreffend erklärt. Meine Beobachtungen in Second Life teilen diese Einschätzung. Im folgenden Kapitel versuche ich, die Beobachtungen zu erklären. Die Säkularisierungsthese an Zahlen von Kirchenmitgliedschaften und Gottesdienstbesuchen festzumachen, ist sicherlich ein ebenso unglücklicher Versuch, sie am Leben zu halten, wie andererseits von Religion als einem »soziohistorischen Apriori« auszugehen. Die Aufgabe der Religionswissenschaft ist es, zu beobachten. Bei dieser Beobachtung wird man feststellen, dass Religion auch in den modernen westlichen Gesellschaften keineswegs verschwindet.

## 7 Theorie und Forschung

### 7.1 Erkenntnisse aus der Forschung in Second Life

Wie sind nun die gewonnenen Erkenntnisse in Second Life im Bezug auf die im vorigen Kapitel dargestellte Theorie zu verstehen? »The survival of religion requires that individuals be subordinated to the community« (Bruce 2004:262), schrieb Steve Bruce. Diese Annahme kann nach den verschiedenen Beobachtungen in SL in Frage gestellt werden, vielleicht sogar als entkräftet gelten. Denn in den gezeigten Beispielen war es gerade nicht die Gemeinschaft, die der Religion zum Ausdruck verhalf. Richtiger ist sicherlich die Beobachtung Knoblauchs, dass die Religion ihre soziale Form verändert habe. »Sie tritt, wenn man so will, in neuen Gestalten auf. Vermutlich wird sie dazu in dem Maße gezwungen, wie unsere Gesellschaften individueller, komplexer und pluralistischer werden« (Knoblauch 2003:8). Dass sich um die in Second Life programmierten religiösen Gebäude neue Gemeinschaften bilden können, steht außer Frage. Genauso ist es mehr als nur eine Vermutung, dass sich unabhängig von den Gebäuden neue Gemeinschaften zusammenfinden, wie L. B. es für ihren Steinkreis angenommen hat, der zu manchen Zeiten von größeren Gruppen bevölkert wurde. Andererseits können bereits bestehende Gruppen, wie die unter Kapitel 5.1.3 beschriebene jüdische Gemeinde durch die virtuelle Welt enger zusammenfinden. Ob es zwangsläufig zu der von Casanova angenommenen Deprivatisierung von Religion kommen muss, sei zumindest für die Beobachtungen in Second Life in Zweifel gezogen. Ganz eindeutig ist aber festzustellen, dass die virtuelle Welt neue, vorher nicht da gewesene Möglichkeiten des Praktizierens individualisierter Formen von Religion bietet. In der physischen Welt haben die wenigsten Gläubigen die Möglichkeit, zu Ehren des von ihnen verehrten Gottes oder Gurus einen Tempel, eine Kirche, eine Synagoge oder ähnliches zu bauen.

Unter Kapitel 5.1 habe ich gezeigt, dass es für den Bau religiöser Stätten und Gebäude verschiedene Beweggründe gibt. Neben den gerade beschriebenen, die zur Verehrung eines Gottes oder Gurus dienen, sind das ästhetische Gründe, Gebäude zu Lehrzwecken, RL-Gemeinden, die sich (auch) in der virtuellen Welt treffen wollen und so genannte Spaßkirchen. Allerdings sind selbst letztere in der Lage, wie bereits unter Kapitel 2.4 gezeigt, eine wichtige kulturelle, symbolische und religiöse Arbeit zu verrichten.

So steht es selbst bei den so genannten Spaßreligionen außer Frage, dass der Religionswissenschaftler die zum Ausdruck gebrachte Religiosität ernst zu nehmen hat. Natürlich sind die sich aus virtuellen Welten ergebenden Konsequenzen für Religion bislang unbekannt, wie das Dawson und Cowan bereits für das Internet feststellten. »Will this new way of being religious make a difference in how religion is conceived and practiced in the future?« (Dawson/Cowan 2004:1). Doch ist zu vermuten, dass diese Frage mit einem klaren ja beantwortet werden kann. Auch O'Leary stellt fest:

»We must anticipate that the propositional content and presentational form of religion in the electronic communities of the future will differ as greatly from their contemporary incarnations as the teachings of Jesus differ from the dialectical theology of the medieval Scholastics or as the eucharistic ceremonies of the earliest Christians differ from the Latin High Mass. (...) we can be sensitive to true novelty while at the same time retaining awareness of the continuity of tradition, of the manifold ways in which it adapts, mutates, and survives to prosper in a new communicative environment.« (O'Leary 2004:46).

Natürlich ist es ein Unterschied, ob der Gläubige den Gottesdienst in einer physischen oder einer virtuellen Kirche besucht, ob er dazu das Haus verlässt oder vor dem Computer sitzen bleibt, ob er selbst steht, kniet, betet und singt oder das seinen Avatar für sich machen lässt. Das ist vollkommen unabhängig davon, ob er selbst die Ambition hat, ein eigenes religiöses Gebäude zu errichten. So jedenfalls könnte man argumentieren, wenn man den Avatar als ein von der ihn steuernden Person gänzlich unabhängiges Objekt betrachtet. Der Umstand der physischen Anwesenheit oder Abwesenheit verliert etwas an Bedeutung, wenn die von Filiciak in die Diskussion gebrachte Einordnung des Avatars in die Gesamtheit der Identität bzw. Identitäten seines Nutzers (siehe Kapitel 4.2) in Betracht gezogen wird. Dass sich etwas in uns sträubt, wenn wir dem Umstand der physischen Präsenz seine Wichtigkeit absprechen, ist nur legitim, zieht man den Wert in Betracht, der dem physischen Auftreten und der physischen Erscheinung in unserer Gesellschaft beigemessen wird.<sup>143</sup> Nachfolgende Generationen (wenn es überhaupt so lange dauert) werden darüber vielleicht anders befinden, wenn sie im Umgang mit virtuellen Welten vertrauter geworden sind.

Christopher Hellands Dichotomie von Online Religion und Religion Online (siehe Kapitel 2.2) ist für virtuelle Welten sicherlich zu hinterfragen. Zwar

---

143 Diese Betonung trug mit Sicherheit dazu bei, dass Luckmann begann, von der »unsichtbaren Religion« zu sprechen.

kann man Parallelen ziehen zwischen den von Helland als Religion Online bezeichneten statischen Websites, die unidirektional vom Anbieter zum Nutzer Information übermitteln und den in Second Life von RL-Gemeinden errichteten religiösen Stätten und Gebäuden, die teils missionarische Zwecke erfüllen sollen. Allerdings fordert Second Life zwangsläufig von allen Nutzern Interaktivität. Anbieter und Interessenten müssen in Interaktion treten. Während es der Information übermittelnden Website egal ist, wer sich die Information zugänglich macht und wie er damit umgeht, müssen sich Betreiber religiöser Gebäude in einer virtuellen Welt mit den Reaktionen der potenziell interessierten Besucher auseinandersetzen.

## 7.2 Formen individualisierter Religion in Second Life

In den Einzelfallstudien sind vier recht unterschiedliche Arten individualisierter Religion zu beobachten. Trotzdem stehen sie in gewisser Weise für prototypische Möglichkeiten, wie Religion und Religiosität in virtuellen Welten dargestellt und gelebt werden können. G. J., der amerikanische Katholik, stellt sicherlich eine für virtuelle Welten mit stärker spielerischem Charakter (MMORPGs) häufigere Erscheinung dar, denn anfangs betrachtete er sein Auftreten sicherlich eher als Rollenspiel, aus dem sich dann die ernsthaftere Beschäftigung mit der Religion ergab. B. V. R., der kolumbianische Krishna-Anhänger, M. L., die Sanatosierin und L. B., die australische »self-styled neo-Druid« Paganistin dagegen haben sich eine »soziale« virtuelle Welt ausgesucht, denn mit den engeren Vorgaben eines MMORPGs hätten sie ihre kreativen Fähigkeiten und Intentionen sicherlich nicht umsetzen können.

Gerade M. L. und L. B. erinnern stark an eine Person, von der Robert Bellah berichtet, Sheila Larson, die ihre (extrem individualisierte) Religion als »Sheilaism« bezeichnet:

»One person we interviewed has actually named her religion (she calls it her ›faith‹) after herself. (...) Sheila Larson is a young nurse who has recieved a good deal of therapy and who describes her faith as ›Sheilaism‹. ›I believe in God. I'm not a religious fanatic. I can't remember the last time I went to church. My faith has carried me a long way. It's Sheilaism. Just my own little voice. (...) It's just to love yourself and be gentle to yourself. You know, I guess, take care of each other. I think He would want us to take care of each other« (Bellah 1985:220f.).

Ihre Erfahrung und ihr Glaube, meint Bellah, seien in gewisser Weise sehr repräsentativ. Die heutige Religion in Amerika sei ebenso privat und verschie-



den, wie New Englands Kolonialreligion öffentlich und einheitlich gewesen sei. Besonders L. B. käme dem Sheilaism recht nahe, hätte sie nicht das anscheinend überbordende Bedürfnis, ihren Glaubensvorstellungen einen Namen zu geben, der nicht ihr eigener ist.

Sheila Larson berichtet von zwei Erlebnissen, die ihren Glauben geprägt hätten. Das eine geschah kurz vor einer Operation, als Gott zu ihr sprach und ihr versicherte, alles würde gut ausgehen. Das andere ereignete sich während ihrer Arbeit als Krankenschwester, als sie sich um eine sterbende Frau kümmerte, deren Mann mit der Situation überfordert war. »Taking over care in the final hours, Sheila had the experience that ›if she looked in the mirror‹ she ›would see Jesus Christ« (Bellah 1985:235).

Auch der von Bellah zitierte Tim Eichelberger passt in diese Richtung, wenn er meint: »I feel religious in a way. I have no denominations or anything like that« (Bellah 1985:233). Zwar habe er sich im Alter von 17 Jahren dem Buddhismus zugewandt, weil dieser ihm die Möglichkeit eröffnet habe, seine Situation zu »transzendieren«. Allerdings legt er Wert darauf, eine Selbstdefinition anzulegen, welche er mit Yoga und einer gewaltlosen Lebensführung kombiniert. »I was into this religious purity and I wanted the earth around me to be pure, nonviolence, nonconflict. Harmony. Harmony with the earth. Man living in harmony with the earth; men living in harmony with each other« (Bellah 1985:233). Das erinnert an Aussagen von M. L., die alle Religionen als aus der gleichen Quelle kommend betrachtet.

So unterschiedlich die verschiedenen Glaubensvorstellungen der vier Interviewpartner ist, so haben sie doch gemeinsam, dass es sich bei ihrer Religion nicht um die von Chidester erwähnten »fake religions« handelt. Sie sind mit großer Ernsthaftigkeit darum bemüht, ihrer Religion und Religiosität Ausdruck zu verleihen, ihren Gott oder Guru zu ehren. Es handelt sich nicht um Parodien, sondern um individuelle Bezeugungen der Verehrung bestimmter Richtungen oder im Fall von L. B. um das Zusammenbringen verschiedener Glaubensvorstellungen.

### 7.3 Ausblick

Peter L. Berger schrieb 1999: »There is no reason to think the world of the twenty-first century will be any less religious than the world is today« (Berger 1999:12). Second Life zeigt, dass diese Annahme als richtig bezeichnet werden kann. Allein die Tatsache, dass viele verschiedene Menschen Religion in diese

sicherlich in Teilen sehr spielerische Umgebung bringen, ist ein Indiz dafür, dass Religion nach wie vor einen hohen Stellenwert auch in der westlichen Welt hat. Die Säkularisierungsthese wird von Steve Bruce als auf die westlichen Industrienationen beschränkt begriffen (Bruce 2004:250f.). Berger bestreitet das zumindest für die USA. Nur Westeuropa und eine globale intellektuelle Elite seien von der Säkularisierung betroffen. Mit Bruces Bemerkung, dass im Falle des Versagens aller wissenschaftlich-technischen Errungenschaften doch wieder die Religion und das Gebet Anwendung finden, ließe sich sogar das in Frage stellen. Auch Ciprianis Ergebnisse, die besagen, dass zwar Kirchenbesuchszahlen rückläufig sind, das persönliche Gebet aber nach wie vor stark vorhanden, kann nicht als Unterstützung der vollen Säkularisierungsthese verstanden werden, sondern nur als Unterstützung der von Casanova herausgearbeiteten zwei Drittel der gesellschaftlichen Differenzierung und der Privatisierung (allerdings nicht der Marginalisierung) von Religion.

Ohne der Versuchung zu erliegen, allzu gewagte Thesen aufzustellen, lässt sich doch feststellen, dass Religion und Religiosität nach wie vor einen hohen Stellenwert in den Gesellschaften der westlichen Industrienationen haben, denn aus diesen Gesellschaften setzt sich in großen Teilen die virtuelle Gemeinschaft von Second Life zusammen.<sup>144</sup> Viele Menschen, die beschlossen haben, ein zweites Leben zu beginnen und über einen längeren Zeitraum einen Teil ihrer Zeit damit zu verbringen, einen Avatar durch das virtuelle Metaversum zu steuern, haben auch das Bedürfnis, ihre Religion und Religiosität dort zu präsentieren. Allein diese Erkenntnis sollte Anreiz genug sein, virtuelle Welten als Forschungsgebiet der Religionswissenschaft ernst zu nehmen. Sollte diese Arbeit dazu beitragen, diesen Anreiz zu wecken oder zu verstärken, so hat sie ihr Ziel in Teilen erreicht. Wenn sie auch als wissenschaftlicher Erkenntnisgewinn gelten kann, so ist ein weiterer Teil erreicht. Auf die Notwendigkeit weiterer (nicht nur religionswissenschaftlicher) Grundlagenforschung zum Medium Internet und zu virtuellen Welten muss nicht noch einmal hingewiesen werden.

Dawson und Cowan stellen ihrem Buch »Religion online« zu religionswissenschaftlicher Forschung im Internet die Hoffnung voraus, dass die schnell wachsende wissenschaftliche Literatur zum Thema Licht ins von wirren Pres-

---

144 Über die Industrienationen hinausgehende Annahmen zu treffen ist nicht Aufgabe dieser Arbeit und liegt auch nicht im Rahmen ihrer Möglichkeiten. Durch die uns über die Nachrichten erreichenden Meldungen können wir zwar mutmaßen, dass auch in Schwellenländern und Dritter Welt Religion eine große Rolle spielt. Nur ist diese Arbeit nicht der Ort, darüber zu spekulieren, geschweige denn, zu befinden.

seberichten noch weiter verzerrte Dunkel dieses Forschungsgebietes bringen möge.

»The internet has suffered from an excessively effusive press – it has been hyped and demonized in the popular media to a point where fewer and fewer people may care to pay attention. But the rapidly expanding social-scientific literature on the Internet is discovering the truth behind the hyperbole« (Dawson/Cowan 2004:1).

Für die religionswissenschaftliche Forschung in virtuellen Welten wie Second Life lässt sich ähnliches hoffen. Die Arbeit in diesem sehr jungen und hoch interessanten Feld hat gerade erst begonnen. Zumal Second Life nach wie vor Menschen anlockt. Die letzten Statistiken vom 02. April 2009 geben knapp 16,8 Millionen zumindest einmal angemeldete Nutzer oder Bewohner aus, 1,4 Millionen davon gelten als aktive Nutzer. Die Rolle, die der Religion bei wachsender virtueller Population zukommt, wird sicherlich nicht geringer. Und viele Aspekte dieser neuen Möglichkeit, der Religion und Religiosität Ausdruck zu verleihen, hat diese Arbeit noch gar nicht thematisiert. Welchen Einfluss etwa hat die virtuelle Umgebung auf religiöse Gruppenbildungen? Welche anderen Arten individualisierter Religiosität sind anzutreffen, die sich nicht auf religiöse Gebäude und Stätten beziehen? Viele interessante Fragen warten auf eine Antwort. Dabei ist es wichtig, um auf Enzensbergers Ausspruch aus der Einleitung Bezug zu nehmen, nicht den Propheten das Feld zu überlassen, wenn es um die Beschreibung dieses neuen Ortes für Religiosität geht. Mehr denn je wird der wissenschaftliche Umgang mit Religion benötigt, eben Religionswissenschaft.

## 8 Glossar

Avatar	die Spielfigur, die man als Repräsentation seiner selbst durch virtuelle Welten steuert.
IM	kurz für → Instant Message
Immersion	das Gefühl des Sich-in-der-virtuelle-Welt-Fühlens. Siehe Kapitel 3.
Instant Message	sofort übermittelte Nachrichten in → SL. Der Avatar des Empfängers muss nicht in unmittelbarer Umgebung sein. Wenn er doch da ist, kann die Nachricht nur von ihm gesehen werden und nicht, wie sonst üblich, von allen sich in der Nähe befindlichen Avataren.
in-world	mit in-world bezeichnet man Vorgänge, Ereignisse, Aktivitäten, etc, die sich in der virtuellen Welt, insbesondere in → Second Life abspielen.
Linden Lab	Betreiberfirma von → Second Life.
Metaversum	Name für die im Science Fiction-Roman »Snow Crash« von Neal Stephenson beschriebene virtuelle Welt. Wird auch für → Second Life verwendet.
MMORPGs	Massively Multi-Player Online Role-Playing Games. Internet-basierte Rollenspiele in 3D-Optik. Siehe Kapitel 2.
MUDs	Multi-user Domains oder auch Multi-user Dungeons, nach dem Rollenspiel »Dungeons and Dragons«. Siehe Kapitel 2.
Notecard	Informationstexte in → Second Life, die durch das Anklicken von Gegenständen aktiviert bzw. zugänglich gemacht werden. Mittels Notecards können auch längere Texte einfach zwischen zwei Benutzern ausgetauscht werden.
Real Life	das »wirkliche« Leben. Damit werden Aktivitäten in der physischen Welt bezeichnet, insbesondere in Abgrenzung zu solchen → in-world.
RL	kurz für → Real Life.
Second Life	eine »soziale« virtuelle Welt der Firma → Linden Lab und das »Feld« der Forschung dieser Arbeit. Siehe Kapitel 2.
Sim	Simulator oder Simulazioneinheit in → Second Life. Entspricht 256 x 256 Metern oder gut 65.000 Quadratmetern Fläche in der physischen Welt.
SL	kurz für → Second Life.

The Palace	soziale virtuelle Welt in 2 D-Optik, besonders in Brasilien populär. Siehe auch Kapitel 2.3.2.
VR	Virtuelle Realität.
World of Warcraft	derzeit erfolgreichster Vertreter der → MMORPGs.

## 9 Literatur

- Barucca, Maurizio u. a. (2007): Second Life – ein Testlabor für die Zukunft des Internets. In: Lober, Andreas: Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Heise, Hannover.
- Bellah, Robert (1985): Habits of the Heart. University of California Press, Berkeley.
- Berger, Peter L. (1999): The Desecularization of the World. A Global Overview, in: Berger, Peter L. (Hg.): The Desecularization of the World. Resurgent Religion and World Politics. Ethics and Public Policy Center, Washington, D. C.
- Berger, Peter L. (2001): »Reflections on the sociology of religion today« in: Sociology of Religion 62 (4), 443-454.
- Berger, Peter L. (2002): Secularization and De-secularization. In: Woodhead, Linda u. a. (Hg.): Religions in the Modern World. Traditions and Transformations. Routledge, London, New York.
- Berger, Peter L./Luckmann, Thomas (2000 [1966]): Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie. Fischer, Frankfurt.
- Bruce, Steve (2004 [2001]): The Social Process of Secularization. In: Fenn, Richard K. (Hg.): The Blackwell Companion to Sociology of Religion. Blackwell, Malden, Oxford.
- Campanella, Tommaso (2007 [1602]): Der Sonnenstaat. Idee eines philosophischen Gemeinwesens, aus dem Lateinischen übertragen und mit einigen Anmerkungen von Dr. Ignaz Emanuel Wessely. Voltmedia, Paderborn.
- Campiche, Roland J. (1993): Der Aufbau individueller religiöser Identitäten. In: Dubach, Alfred/Campiche, Roland J. (Hg.): Jede(r) ein Sonderfall? Religion in der Schweiz: Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. NZN Buchverlag, Zürich.
- Carr, Paul/Pond, Graham (2007): The unofficial Tourists' Guide to Second Life. Boxtree, Basingstoke, Oxford.
- Casanova, José (1994): Public Religions in the Modern World. University of Chicago Press, Chicago.

- Castells, Manuel (2000): »Materials for an Exploratory Theory of the Network Society«, *British Journal of Sociology* Vol. 51, Nr. 1, S. 5-24.
- Castells, Manuel (2001): *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft*. Leske + Budrich, Opladen.
- Castells, Manuel (2005): *Die Internet-Galaxie. Internet, Wirtschaft und Gesellschaft*. VS Verlag, Wiesbaden.
- Castronova, E. (2003): »Theory of the Avatar«, CESifo Working Paper Nr. 863, California State University, Fullerton.
- Castronova, Edward (2006): *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*. University of Chicago Press, Chicago, London.
- Chidester, David (2005): *Authentic Fakes. Religion and American Popular Culture*. University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London.
- Cipriani, Roberto (2006): Secularization or »diffused religion«. In: Franzmann, Manuel/Gärtner, Christel/Köck, Nicole (Hg.): *Religiosität in der säkularisierten Welt. Theoretische und empirische Beiträge zur Säkularisierungsdebatte in der Religionssoziologie*. VS Verlag, Wiesbaden.
- Cipriani, Roberto (2004 [2001]): Religion as Diffusion of Values. »Diffused Religion« in the Context of a Dominant Religious Institution: The Italian Case, in: Fenn, Richard K. (Hg.): *The Blackwell Companion to Sociology of Religion*. Blackwell, Malden, Oxford.
- Daiber, Karl-Fritz (1996): Religiöse Gruppenbildung als Reaktionsmuster gesellschaftlicher Individualisierungsprozesse. In: Gabriel, Karl (Hg.) (1996): *Religiöse Individualisierung oder Säkularisierung. Biographie und Gruppe als Bezugspunkte moderner Religiosität*. Chr. Kaiser/Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh.
- Dawson, Lorne/Cowan, Douglas E. (Hg.) (2004): *Religion online. Finding faith on the internet*. Routledge, New York.
- Dawson, Lorne/Hennebry, Jenna (2004): New Religions and the Internet. Recruiting in a New Public Space, in: Dawson, Lorne/Cowan, Douglas E. (Hg.): *Religion online. Finding faith on the internet*. Routledge, New York.
- Dubach, Alfred/Campiche, Roland J. (Hg.) (1993): *Jede(r) ein Sonderfall? Religion in der Schweiz: Ergebnisse einer Repräsentativbefragung*. NZN Buchverlag, Zürich.
- Filiciak, Miroslaw (2003): Hyperidentities. Postmodern Identity Paterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, in: Perron, Bernard/

- Wolf, Mark J. P. (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. Routledge, London, New York.
- Franzmann, Manuel/Gärtner, Christel/Köck, Nicole (Hg.) (2006): *Religiosität in der säkularisierten Welt. Theoretische und empirische Beiträge zur Säkularisierungsdebatte in der Religionssoziologie*. VS Verlag, Wiesbaden.
- Frasca, Gonzalo (2003): *Simulation versus Narrative*. Introduction to Ludology, in: Perron, Bernard/Wolf, Mark J. P. (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. Routledge, London, New York.
- Friebe, Holm/Lobo, Sascha (2007): *Wir nennen es Arbeit. Die digitale Bohème oder Intelligentes Leben jenseits der Festanstellung*. Heyne, München.
- Gabriel, Karl (Hg.) (1996): *Religiöse Individualisierung oder Säkularisierung. Biographie und Gruppe als Bezugspunkte moderner Religiosität*. Chr. Kaiser/Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh.
- Guimarães Jr., Mário J. L. (2006): *Doing Anthropology in Cyberspace. Fieldwork Boundaries and Social Environments*, in: Hine, Christine (Hg.): *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*. Berg, Oxford, New York.
- Gsteiger, Manfred (Hg.) (1999): *Träume in der Weltliteratur*. Manesse, Zürich.
- Helland, Christopher (2005): »Online religion as lived religion. Methodological issues in the study of religious participation on the internet« in: *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 1.1. (nur online verfügbar unter: <http://online.uni-hd.de/>).
- Helmes, Günter; Köster, Werner (2004): *Texte zur Medientheorie*. Reclam, Stuttgart.
- Hine, Christine (Hg.) (2006): *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*. Berg, Oxford, New York.
- Højsgaard, Morten T./Warburg, Margit (Hg.) (2005): *Religion and Cyberspace*. Routledge, New York.
- Huizinga, Johann (<sup>20</sup>2006 [1938]): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowohlt, Hamburg.
- Kivits, Joëlle (2006): *Online Interviewing and the Research Relationship*. In: Hine, Christine (Hg.): *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*. Berg, Oxford, New York.
- Knoblauch, Hubert (1991): *Die Verflüchtigung der Religion ins Religiöse*. In: Luckmann, Thomas: *Die unsichtbare Religion*. Suhrkamp, Frankfurt.



- Knoblauch, Hubert (1997): »Die Sichtbarkeit der unsichtbaren Religion. Subjektivierung, Märkte und die religiöse Kommunikation«, in: Zeitschrift für Religionswissenschaft 5, 1997, 179-202.
- Knoblauch, Hubert (2003): Qualitative Religionsforschung. Schöningh, Paderborn.
- Kodalle, Klaus-M. (Hg.) (1988): Gott und Politik in USA. Über den Einfluss des Religiösen. Athenäum Verlag, Frankfurt am Main.
- Krüger, Oliver (2004): Virtualität und Unsterblichkeit. Die Visionen des Posthumanismus. Rombach, Freiburg.
- Krüggleler, Michael (1993): Inseln der Seligen: Religiöse Orientierung in der Schweiz, in: Dubach, Alfred/Campiche, Roland J. (Hg.): Jede(r) ein Sonderfall? Religion in der Schweiz: Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. NZN Buchverlag, Zürich.
- Krüggleler, Michael (1996): Ein weites Feld. Religiöse Individualisierung als Forschungsthema, in: Gabriel, Karl (Hg.): Religiöse Individualisierung oder Säkularisierung. Biographie und Gruppe als Bezugspunkte moderner Religiosität. Chr. Kaiser/Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh.
- Lober, Andreas (Hg.) (2007): Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business, Heise, Hannover.
- Lövheim, Mia/Linderman, Alf G. (2005): Constructing religious identity on the Internet. In: Højsgaard, Morten T./Warburg, Margit (Hg.): Religion and Cyberspace. Routledge, New York.
- Lucius-Hoene, Gabriele/Deppermann, Arnulf (2004): Rekonstruktion narrativer Identität. Ein Arbeitsbuch zur Analyse narrativer Interviews. VS Verlag, Wiesbaden.
- Luckmann, Thomas (1980): Lebenswelt und Gesellschaft. Grundstrukturen und geschichtliche Wandlungen. Schöningh, Paderborn, München, Wien, Zürich.
- Luckmann, Thomas (1991): Die unsichtbare Religion. Suhrkamp, Frankfurt.
- Luckmann, Thomas (1996): Privatisierung und Individualisierung. In: Gabriel, Karl (Hg.): Religiöse Individualisierung oder Säkularisierung. Biographie und Gruppe als Bezugspunkte moderner Religiosität. Chr. Kaiser/Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh.
- MacKinnon, Richard C. (1995): Searching for the Leviathan in Usenet. In: Jones, Steven G. (Hg.): CyberSociety. Computer-mediated Communication and Community. Sage, Thousand Oaks, London, New Delhi.

- McLuhan, Herbert Marshall (2004): Medien als Ausweitung des Menschen. Medien und Botschaft, in: Helmes, Günter; Köster, Werner: Texte zur Medientheorie. Reclam, Stuttgart.
- McMahan, Alison (2003): Immersion, engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games, in: Perron, Bernard/Wolf, Mark J. P. (Hg.): The Video Game Theory Reader. Routledge, London, New York.
- Meier, Gernot (2005): »Researching individual religiosity in the context of the internet« in: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet 1.1. (nur online verfügbar unter: <http://online.uni-hd.de/>).
- Möller, Erik (2006): Die heimliche Medienrevolution. Wie Weblogs, Wikis und freie Software die Welt verändern, 2., erweiterte und aktualisierte Auflage. Heise, Hannover.
- Murray, Janet Horowitz (1998): Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace. MIT Press, Cambridge, Mass.
- O'Leary, Stephen D. (2004): Cyberspace as sacred space: Communicating religion on computer networks. In: Dawson, Lorne/Cowan, Douglas E. (Hg.): Religion online. Finding faith on the internet. Routledge, New York.
- Perron, Bernard/Wolf, Mark J. P. (Hg.) (2003): The Video Game Theory Reader. Routledge, London, New York.
- Pollack, Detlef (1996): Individualisierung statt Säkularisierung? Zur Diskussion eines neueren Paradigmas in der Religionssoziologie, in: Gabriel, Karl (Hg.): Religiöse Individualisierung oder Säkularisierung. Biographie und Gruppe als Bezugspunkte moderner Religiosität. Chr. Kaiser/Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh.
- Pollack, Detlef (2003): Säkularisierung – ein moderner Mythos? Studien zum religiösen Wandel in Deutschland. Mohr Siebeck, Tübingen.
- Radde-Antweiler, Kerstin (2007): »Cyber-Rituals in Virtual Worlds. Wedding-Online in Second Life.« In: Masaryk University Journal of Law and Technology. Vol. 1, No. 2.
- Radde-Antweiler, Kerstin (2010): »Wedding Design« Online: Transfer and Transformation of Ritual Elements in the Context of Wedding Rituals. In: Brosius, C./Hüsken, U. (Hg.): Ritual Matters. The Dynamics of Change and Stability. Routledge, London, New York, Neu Delhi.
- Rheingold, Howard (1995 [1991]): Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace. Rowohlt, Hamburg.

- Robinet, Warren (2003): Foreword. In: Perron, Bernard/Wolf, Mark J. P. (Hg.): The Video Game Theory Reader. Routledge, London, New York.
- Rymaszewski, Michael u. a. (2007): Second Life: Das offizielle Handbuch. Wiley-VCH, Weinheim.
- Schmitz, Tobias (2007a): Mit Multi-User-Dungeons find alles an: Frühe Multiplayer-Online-Games. In: Lober, Andreas: Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Heise, Hannover.
- Schmitz, Tobias (2007b): Zwischen den Zeiten: Ultima Online bis World of Warcraft, war da was? In: Lober, Andreas: Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Heise, Hannover.
- Schmitz, Tobias (2007c): MMORPGs heute und morgen: World of Warcraft for ever? In: Lober, Andreas: Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Heise, Hannover.
- Schmitz, Tobias (2007d): Korea, eine andere Welt. In: Lober, Andreas: Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business, Heise, Hannover.
- Schmitz, Tobias (2007e): »Soziale« Welten. In: Lober, Andreas (2007): Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business, Heise, Hannover.
- Schulze, Gerhard (1993): Die Erlebnisgesellschaft. Kulturosoziologie der Gegenwart. Campus, Frankfurt, New York.
- Schwarz, Hans (1988): Die elektronische Kirche als Ausdruck amerikanischer Religiosität. In: Kodalle, Klaus-M. (Hg.): Gott und Politik in USA. Über den Einfluss des Religiösen. Athenäum Verlag, Frankfurt.
- Stephenson, Neal (1995 [1992]): Snow Crash. Blanvalet, München.
- te Wildt, Bert Theodor (2007): Pathological Internet Use: Abhängigkeit, Realitätsflucht und Identitätsverlust im Cyberspace. In: Lober, Andreas (2007): Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Heise, Hannover.
- Tschannen, Olivier (1991): »The Secularization Paradigm: A Systematization.« In: Journal for the Scientific Study of Religion 30, 396-415.
- Turkle, Sherry (1999 [1995]): Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Rowohlt, Hamburg.

- Williams, Tad (2006 [1998]): *Otherland. Die Stadt der goldenen Schatten*. Heyne, München.
- Wilson, Robert A. (2002): *Das Lexikon der Verschwörungstheorien. Verschwörungen, Intrigen, Geheimbünde*. Piper, München.
- Woodhead, Linda u. a. (Hg.) (2002): *Religions in the Modern World. Traditions and Transformations*, Routledge, London, New York.
- Woodhead, Linda (2002): *Studying Religion and Modernity*. In: Woodhead, Linda u. a. (Hg.): *Religions in the Modern World. Traditions and Transformations*. Routledge, London, New York.